



Dwupłytkowa  
pełna wersja

# Heavy Gear 2

DEMA: THPS 4, ROBOCOP,  
COLIN MCRAE RALLY 3

## 2xCD

PEŁNA WERSJA, TAPETY  
& WYGASZACZE EKRANU



7.90 zł  
(w tym 7% VAT)

GRY ▶ PROGRAMY ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT

NR 7/2003

W CENTRUM UWAGI:

str.20 **Colin  
McRae  
Rally 3**

str.34 **Tropico 2**

str.24 **Red Faction 2**

RELACJA Z TARGÓW:

str.10 **Nowości z E<sup>3</sup>**



nr indeksu  
351555

ISSN 1509-0558

06



17 czerwca 03



Ghost Master



Enter the Matrix



Chrome



MTW: Viking Invasion



Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się  
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

## colin mcrae rally 3™



Wkrótce  
w sprzedaży!

Wersja ..... PC®  
Wersja językowa ..... polska, pełna  
Cena ..... 99,90 zł

\* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.



Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!  
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

## TOCA RACE DRIVER

Wersja ..... PC®  
Wersja językowa ..... polska, pełna  
Cena ..... 99,90 zł

\* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

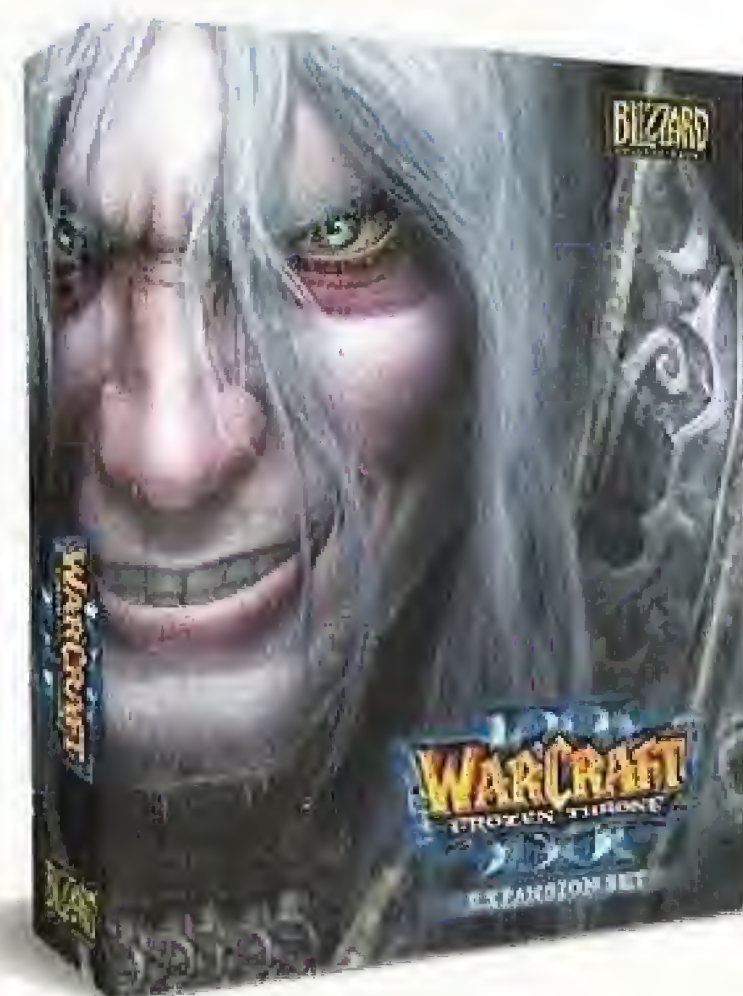


Już  
w sprzedaży!



8 nowych jednostek • 9 nowych bohaterów • 26 nowych misji

Nieograniczone możliwości strategiczne



EXPANSION SET



blizzard.com



© 2003 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Frozen Throne jest znakiem towarowym, a Blizzard Entertainment, Battle.net i Warcraft są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Blizzard Entertainment na terenie Stanów Zjednoczonych oraz pozostałych krajów. Licencja dla kawiarni internetowych oraz gmin: kawarenka@cdprojekt.com







Wszystkim Graczom  
najserdeczniejsze wyrazy współczucia



# eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

Pogrążeni w głębokim żalu, pragniemy zawiadomić,  
że dnia 31 lipca 2003 roku odejdzie od nas eXtra Klasyka.

Wszystkich Fanów serii pragniemy zawiadomić,  
że nabożeństwo żałobne nie odbędzie się.

*Nic nie jest wieczne.*



31 lipca 2003 roku będzie ostatnim dniem, w którym gry z serii eXtra Klasyka będą dostępne w sklepach.



**J**uż niedługo większość z was wyjedzie na wakacje. Jeszcze do niedawna było to zajęcie mile i bezpieczne, ale nie dziś! Początek XXI wieku jest bowiem czasem, w którym, zdaje się, dużej części populacji ludzkiej odbiła szajba. W czasach, gdy wszystkie inteligentne narody łączą się w większe struktury, niektórzy nie wyrosli jeszcze z epoki kamienia łupanego oraz formacji plemiennych i koniecznie, ale to koniecznie, chcą mieć autonomię i niezależność. Nieważne, że nie potrafią rządzić, nieważne, że ich kraj samowystarczalny nie jest i nigdy nie będzie. Wreszcie nieważne, ile niewinnych ofiar innych narodowości zginie, zanim jeden dureń-terrorysta z drugim uzyskają swój wymarzony kawałek gleby. No właśnie – pojedziesz sobie człowieku na wakacje na południe: wysadzą cię Arabusy. Pojedziesz na wschód, rozwalą cię Czeczeńcy albo Afgańce. Pojedziesz na zachód, zastrzelą kołesie z IRA czy ETA. I jak tu się cieszyć wakacjami? Już chyba tylko północ jest bezpieczna, ale komu by się chciało bawić z fokami i Eskimosami? Pozostaje ewentualnie Polska, gdzie co najwyżej możesz zarobić widłami w plecy od bojówkarzy Andrzeja L. albo w mazak od jakiegoś dresa...

Czy sytuacja jest beznadziejna? Oczywiście, że nie! Przecież w zasięgu ręki masz niezliczone wirtualne światy, wystarczy włączyć komputer. Wyjdzie taniej, bezpieczniej i kto wie, czy nie przyjemniej – siedzieć w schłodzonym domku, z sokiem bananowym w łapce, grając w jedną ze świetnych gier, które ostatnio pojawiły się na rynku. A gdzie granie, tam i CLICK! Jak zwykle, towarzyszyć wam będziemy w gorące, letnie dni, służąc radą, zabijając nudę i wskazując, co warto kupić, a na co nie warto nawet napluć. Miłej lektury!

Frogger



## Tytuł gry

Gatunek

\* Wymagania sprzętowe:  
minimalne wymagania  
podane przez producenta

\* Gra na platformy: PC czy też konsola?  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Producent / Dystrybutor w Polsce  
\* Adres strony internetowej... jeśli jest

Wszystkie istotne za-  
lety, jakie udało się  
nam zauważyć...

Wszystko to, co na-  
szym recenzentom ze-  
psuło zabawę...



Krótki komentarz,  
to, o czym powinie-  
neś wiedzieć przed  
zakupem tytułu. A na  
koniec jednozdania-  
we podsumowanie:  
kupić, czy nie?!

## Extra

8 Co na CD? - Heavy Gear 2

## Zapowiedzi

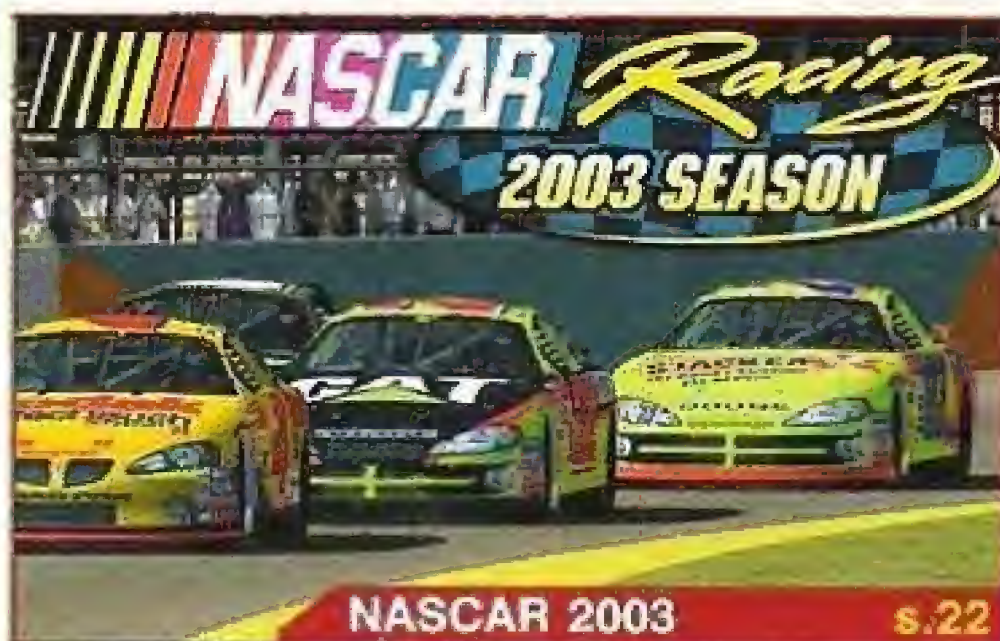
10 Co pokazano na E3. Relacja z targów

## Recenzje

- 18 Enter the Matrix
- 20 Colin McRae Rally 3.0.
- 22 Nascar 2003
- 24 Red Faction 2
- 26 Ghost Master
- 28 Championship Manager 4
- 30 Post Mortem
- 32 Medieval Total War: Viking Invasion
- 34 Tropico 2: Pirate Cove
- 36 Hard Truck
- 38 Chrome
- 40 Grandia 2
- 41 Emergency2: The Ultimate Fight for Life
- 42 Minitesty



Enter the Matrix s.18



NASCAR 2003 s.22

## Poradniki

- 44 Kody PC
- 46 Indiana Jones - poradnik
- 50 MTW: Viking Invasion - poradnik

## Sprzet

- 52 Test aparatów cyfrowych

## Programy

- 54 Sekrety CD - Nietypowe formaty zapisu

## Internet

- 56 Direct Connect

## Co nowego?

- 58 Nowinki techniczne  
+ KONKURSY filmowe



Red Faction 2 s.24



Ghost Master s.26

## Kino

- 62 Hulk, Hero, Aniołki Charliego, Od kołyski aż po grób

## Listy & konkursy

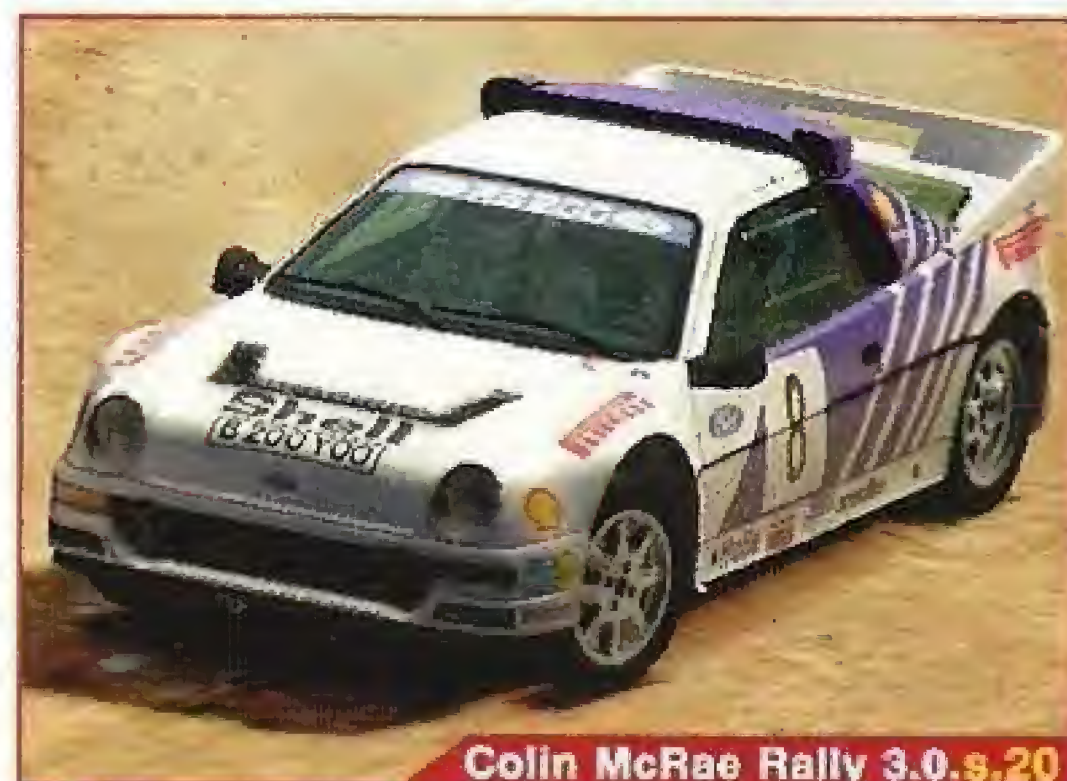
- 64 Randall niszczy czytelników
- 22 Top-13 - Wasza Lista Przebojów

## Komiks

- 66 Clickers



Viking Invasion s.32



Colin McRae Rally 3.0 s.20

Następny numer już 15 lipca


Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry do-  
stają szóstkę i piątkę, kiepskie - dwójkę i pałkę



# ANGEL OF DARKNESS

LARA CROFT  
**TOMB  
RAIDER**  
*the angel of darkness*

WKRÓTCE W SKLEPACH

 PlayStation 2

**PC** CD-ROM



core EIDOS  
design interactive

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness © Core Design Limited, 2003. Gra wydana przez Eidos Interactive Limited, 2003. Core, Lara Croft i Tomb Raider są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Core Design Limited. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness jest znakiem handlowym należącym do Core Design Limited. Eidos, Eidos Interactive i logo Eidos Interactive są znakami handlowymi należącymi do Eidos Interactive Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.



# HEAVY GEAR II



**Pokaż, na co cię stać na futurystycznym polu walki... Zwycięzca może być tylko jeden!**

**W** przypadku uruchomienia gry HEAVY GEAR 2 na komputerze pracującym pod kontrolą polskojęzycznej wersji Windows mogą wystąpić kłopoty ze sterowaniem ruchami robota w czasie gry. W takiej sytuacji należy od nowa zdefiniować klawisze sterujące lub skorzystać z gotowej konfiguracji zapisanej w pliku Click.DFF, który znajduje się na CD #2. Plik ten należy skopiować do podkatalogu Shell\bindings znajdującego się w katalogu, w którym zainstalowano grę – standardowo: C:\Program Files\Xplosiv\Heavy Gear 2\.

## Uszkodzone płyty?

**Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianom!**

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

## Tony Hawk's Pro Skater 4

Tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać! Jedna z najlepszych gier sportowych wszech czasów doczekała się już czwartej odsłony. Jeszcze lepsza grafika, jeszcze więcej tricków, po prostu poezja!



## Colin McRae Rally 3

Według niejednego gracza to najlepsze wyścigi samochodowe, jakie powstały. Ultrarealistyczna grafika, niesamowicie dokładne modele wozów, niezwykła dynamika jazdy – to znaki rozpoznawcze całej serii, a w szczególności trzeciej jej części.



**BAUER**

Wydawnictwo Bauer  
Sp. z o.o., Sp. K.  
ul. Motorowa 1  
04-035 Warszawa

NAKŁAD KONTROLOWANY  
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. /0#22/ 517-02-44  
Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner  
Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Michał Cichy, Marcin Izdorczyk, Marcin Kulakowski, Maciej Lewczuk, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Oginski, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Anna Wojewódzka.

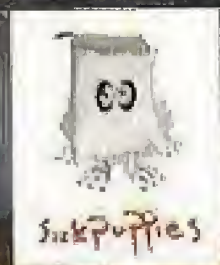
Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas  
Adres do korespondencji: „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,  
Adres poczty e-mail: click@click.pl  
Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel. /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel. /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel. /0#22/ 516-35-17  
Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków  
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

■ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.  
■ Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.  
■ Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.  
ISSN 1509-0558

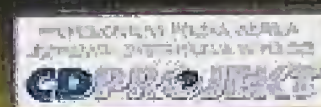


Prawdziwa zabawa  
zaczyna się po śmierci...

# Ghost Master



[www.cdprojekt.info](http://www.cdprojekt.info)  
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

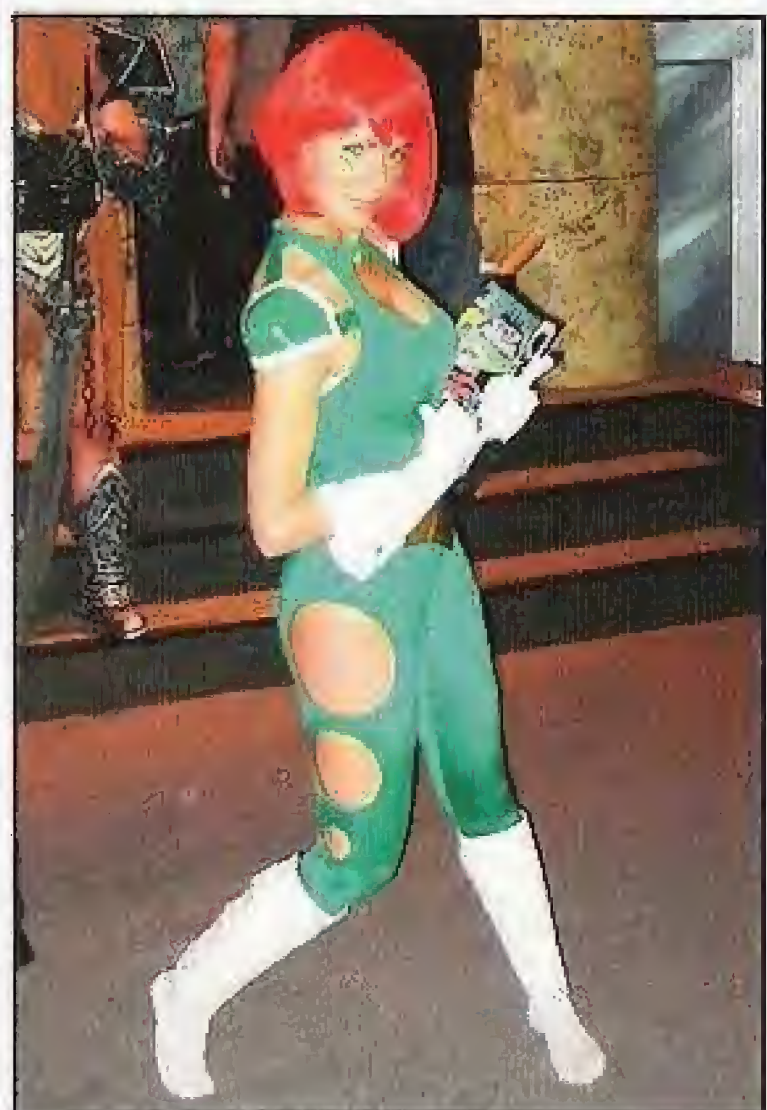


Ghost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Wyprodukowane przez Sick Puppies, studio Empire Interactive Europe Ltd. Ghost Master, Empire i Sick Puppies są znakami handlowymi bądź zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Empire Interactive Europe Ltd., w Wielkiej Brytanii i/lub pozostałych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.





# Co pokazano na targach E3 Bez fajerwerków



**K**alifornia zamieniła się niedawno w światowe centrum gier komputerowych – w połowie maja odbyły się w Los Angeles targi Electronic Entertainment Expo, znane jako E3. Mimo ogromnej rangi tej imprezy i rekordowej liczby zaproszonych gości w lokalnej prasie więcej mówiło się o premierze niezbyt udanego filmu „Matrix: Reaktywacja” niż o pokazie świetnego THE MOVIES Petera Molyneuxa. Potwierdza to obiegowa opinia, według której gry wciąż nie znalazły sobie trwałego miejsca w świadomości przeciętnych obywateli.

Tegoroczne targi nie doczekały się żadnego spektakularnego wydarzenia. Nie zaprezentowano na nich ani jednej innowacyjnej konsoli, ani jednej przełomowej gry czy technologii, o której mówiliby wszyscy. Jednak swoje oferty przedstawiło blisko dwieście firm, zaś liczba nowych tytułów przekroczyła tysiąc. Konsole utrzymały swoją przewagę nad pecetami, choć te ostatnie powoli zaczęły odrabiać straty. Wiele głośnych tytułów, takich jak MEDAL OF HONOR: RISING SUN czy LORD OF THE RING: RETURN OF THE KING ukaże się jednocześnie na PS2, Xboxa, GCN i PC (choć GameCube został wyraźnie w tyle). Inne trafia z kolei wyłącznie na pecety – los ten spotka m.in. WORLD OF WARCRAFT, BREED czy VIETNAM: MEN OF VALOR. Ta korzystna dla „kloniarzy” sytuacja potrwa zapewne do czasu



Dobrze wypadły też samochodówki i zręcznościówki TPP. Strategie, mimo obecności kilku naprawdę głośnych produkcji, pozostały w ich cieniu.

Na targach pojawili się również Polacy. Największe zainteresowanie zwiedzających wzbudziło stoisko Techlandu, gdzie prezentowano recenzowaną w tym numerze CLICKA! strzelaninę CHROME, a także ciekawe wyścigi rajdowe XPAND RALLY. Oba programy bardzo się spodobały, a przygodom Bolta Logana wróżono nawet międzynarodową karierę (wszystko w łapkach speców od marketingu firmy Strategy First). Z kolei Cenega chwaliła się produkcjami takimi jak KOREA: FORGOTTEN CONFLICT (bardzo mocny konkurent COMMANDOS 3), strategią UFO: AFTERMATH czy grą akcji SHADE: WRATH OF ANGELS. Niestety, programy te powstają poza granicami Polski.

Pod koniec sierpnia w Londynie odbędą się targi ECTS 2003 i być może one poprawią pozycję rodzimych produkcji na Zachodzie. Wówczas do boju wkroczą przecież POLANIE 2, EARTH 2160 i WIEDZMIN, zaś Techland opublikuje nowe materiały z ROOTS.

Michał „Joel” Zacharzewski

premieri PS3 i Xbox Next, kiedy to kolorowe skrzynki znów wyprzedzą blaszaki o kilka długości...

Do najciekawszego starcia doszło na targach pomiędzy strzelaninami FPP – świeżo zapowiadany HALF-LIFE 2 rzucił wyzwanie oczekiwanemu DOOM 3: THE LEGACY i świetnemu rosyjskiemu STALKER: OBLIVION LOST (o którym w CLICKU! nieraz już pisaliśmy). Dzieło Valve od strony graficznej wypadło niewiele gorzej niż program Johna Carmacka, lecz zaoferowało znacznie bardziej wydajny silnik. DOOM 3 testowany na komputerze P4 3.0 GHz z 1 GB RAM i kartą Radeon 9800 Pro 256MB działał z szybkością 10 klatek na sekundę i dopiero wpięcie GeForceFX 5900 Ultra, układu kosztującego tyle co nowa konsola z kompletem gier, pozwoliło graczom cieszyć się w miarę płynną grafiką.











## James Bond 007: Everything or Nothing **PC, PS2, GCN, XBox**

**W**ystęp w NIGHTFIRE nie udał mu się... mimo to Bond, James Bond, po raz kolejny wskakuje na ekrany domowych pecetów. W JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING uratuje świat z rąk szalonego milionera, tym razem planującego wywołać ogólnoswiatową wojnę i zniszczyć całą Ziemię. Program oferuje widok TPP, około 20 rodzajów broni i drugie tyle gadżetów, możliwość bicia się na pięści i wykorzystywania elementów otoczenia, takich jak butelki, krzesła czy skrzynie. Będzie można się przejechać Porszakiem Cayenne, czołgiem, śmigłowcem i motocyklem. Samą grę da się ukończyć dwiema metodami – siłowo i tzw. sposobem. W tym ostatnim przypadku wymagania minimalne programu wzrastają o sprawny rozum, taktowany w miarę szybkim zegarem.



## Adiboo and the Energy Thieves

**PC, PS2, GCN**

**C**hłopiec w czerwonej czapeczce, z wystającymi spod niej spiczastymi uszkami. Elf? Ofiara przemocy ze strony nauczycieli, którzy edukują przez pociąganie? Nie – bohater serii gier edukacyjnych dla dzieci. Na E3 zapowiedziano kolejną z nich, ADIBOO AND THE ENERGY THIEVES. Tym razem będzie to klasyczna platformówka z całą masą skakania po poziomach, ścigania się z przeciwnikami oraz z rozwiązywaniem zagadek logicznych. Jej cechą charakterystyczną ma być inteligentny system zarządzania poziomem trudności, automatycznie dostosowu-

jący go do umiejętności gracza. Kolorowa, szalenie jaskrawa grafika oraz dopracowana animacja mają zadecydować o sukcesie programu. Sek w tym, że ADIBOO jest w Polsce równie popularny co nasz CHROME w Górnym Karabachu...



## Need For Speed: Underground

**PC, PS2**

**K**olejna, ósma już odsłona kultowej serii NEED FOR SPEED przeniesie cię do świata nielegalnych wyścigów miejskich. Będziesz ścigał się na 400 metrów w trybie drag, a także w klasycznych nocnych rajdach – przez miasto, bez trasy, kto pierwszy na mecie. W czasie prac nad programem wykorzystany zostanie ulepszony silnik NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2. Autorzy gry obiecują ponad 20 licencjonowanych samochodów, m.in. Toyotę (Supra, MR2, Celica GT-S), Subaru (WRX, WRX STI), Mitsubishi (Lancer Evo VIII, 3000GT, Eclipse GS-X), Hondę (S2000, NSX, RSX, Integra Type-R), Mazdę (RX-7, RX-8, Miata) i Nissana (350Z, Skyline, Silvia S15). Niestety, na liście brakuje rdzenie polskich Warszaw i Syren.



## Age of Wonders: Shadow Magic **PC**

**I**mperyum Zła postanowiło zapracować na swoją imponującą nazwę i przeprowadziło szturm na stolicę krainy zamieszkałej przez Antyczne Rasy. Z konfliktu skorzystał mroczny Phobius, który w ciągu kilku nocy uzbroił swe demoniczne hordy i ustawił je wzdłuż granicy królestwa. Międzywymiarowy pokój zawisł na włosku... Gracz wcieli się w jednego bądź



kilku potężnych herosów i – niczym w HEROES OF MIGHT AND MAGIC – ruszy do walki z wrogiem. Do kompletu dostanie rozbudowaną kampanię single-player, krainę cieni (nowość w stosunku do AOW2), ulepszony generator map i edytor scenariuszy. Program trafi do sprzedaży pod koniec lata, wcześniej w Sieci pojawią się trailery oraz wersja demo.

## Half-Life 2 **PC**

**P**otwierdziło się. HALF-LIFE 2 powstaje, wygląda fenomenalnie i jeszcze w tym roku powali fanów na kolana. Gracz po raz kolejny wcieli się w brodatego naukowca Gordona Freemana i wyruszy do walki z kosmitami. Tym razem zajęli oni wschodnio-

europejskie miasteczko City 17. Autorzy gry obiecują same atrakcje. Po pierwsze, świetny, wciągający i zakrecony scenariusz. Po drugie, ciekawe projekty kosmitów – niektórzy z nich będą mieli 20 metrów wysokości. Po trzecie – dopracowaną Sztuczną Inteligencję, operującą nie na popularnych skryptach, a na specjalnym kodzie analizującym bieżącą sytuację, w tym zachowanie gracza. Po czwarte i chyba najważniejsze – profesjonalny zestaw edytorów i narzędzi do tworzenia modów. Zdaniem wielu obserwatorów HALF-LIFE 2 znalazło się w ścisłej czołówce pecetowych gier zaprezentowanych na targach E3.



## Celebrity Deathmatch

**PC, PS2, GCN, XBox**

**B**ył sobie w MTV taki program, w którym mordowały się plastelinowe ludki. Ot, szerokousty Mick Jagger wkładał kij w nos Steve'a Tylera z „Aerosmith”, a Britney Spears dostawała w mordę od swej ukochanej koleżanki po fachu, Christiny Aguilery. Walki spodobały się widzom muzycznej stacji, jej prezes pogłównkował więc i zlecił zrobienie gry komputerowej bazującej na tym pomysle. Już wkrótce pokierujesz więc takimi gwiazdami jak Tommy Lee, Marilyn Manson, Busta Rhymes, Dennis Rodman, Anna Nicole Smith, Jerry Springer, Shannen Doherty, Carmen Electra czy chłopaki

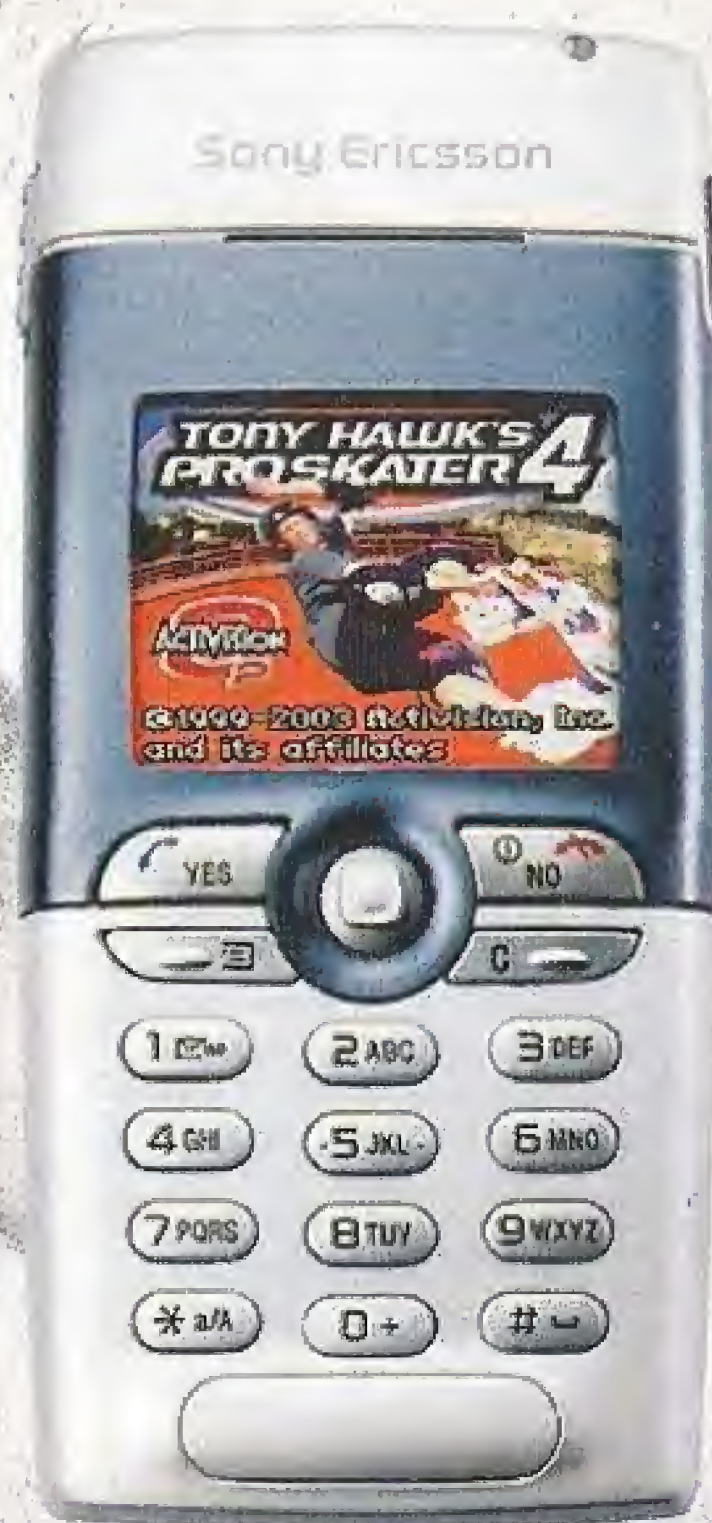
z NSYNC. Będziesz demolował twarze przeciwników, łamał im ręce, upuszczał krwi. Mało tego, w specjalnym edytorze ulepisz swojego własnego Bogusia Lindę i w jego towarzystwie sięgniesz po tytuł mistrza (boks?).







Sony Ericsson



## Tony Hawk's Pro Skater® 4, tylko w T310.

Prawdziwy joystick dla pełnej kontroli ruchów + kolorowy ekran + polifoniczne dźwięki = pełna przyjemność z gier. Communicam™ + edytor zdjęć, żeby strzelać fotki, komponować je i wysyłać do przyjaciół. T310 zna wiele trików. [www.SonyEricsson.com](http://www.SonyEricsson.com)



(c) 1999 - 2003 Activision, Inc i jego oddziały. Wszystkie prawa zastrzeżone. Activision i Pro Skater są zarejestrowanymi znakami handlowymi. Activision O2 i Sports Revolution są znakami handlowymi Activision, Inc i jego oddziałów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Tony Hawk jest znakiem handlowym Tony Hawk (c) 2000 - 2003 JAMDAT Mobile Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. JAMDAT i JAMDAT Mobile są znakami handlowymi JAMDAT Mobile, Inc. Publikowane i dystrybuowane przez JAMDAT Mobile na licencji Activision, Inc.

JAMDAT  
mobile





## Harry Pottfall?

**S**tary hit z komputerów 8-bitowych – PITFALL – wraca do akcji. W grze HARRY PITFALL ów zwariowany podróżnik wyprawi się do Afryki, gdzie czeka go 50 kolorowych, platformowych poziomów pełnych dzikich zwierząt oraz huśtania się na lianach. Program pojawi się pod koniec roku na najpopularniejszych konsolach i jeśli odniesie sukces, jego śladem powędruje wersja pecetowa.



## Wielomłotek

**R**ównież za rok zakończą się prace nad siecią grą CRPG, zatytułowaną WARHAMMER ONLINE. Program powstaje na licencji Games Workshop i zapowiada się dość klasycznie: dark fantasy, tradycyjny zestaw ras, potwory, podziemia, krwawe bitwy, trójwymiarowy silnik i... konieczność posiadania przyzwyczajonego łącza internetowego. Pozycja obowiązkowa dla miłośników świata Warhammer.



## Atlantyda 4

**F**irma Cryo zdechła i pies z kulawą nogą ją nosem trąca. Na szczęście jej najciekawsza seria przygodowa znajdzie duchową kontynuatorkę w grze ATLANTIS EVOLUTION. Jej bohater, Curtis Quick, postanawia wybrać się w 1904 roku do Ameryki. W czasie dziewięcioletniego rejsu jego okręt tonie, on sam trafia zaś na Atlantyde. Na wyspie trwa bój pomiędzy jej mieszkańcami a gniewnymi bogami i wprost nie wypada się w niego nie wmieszać.



## Matrix Online PC Chicago 1930 PC



**M**atrix przypomina wielką grę komputerową, w której udział biorą niemal wszyscy ludzie. Podłączeni do superwydajnych pecetów, śnią swoje sny o zwykłym życiu w zwykłym mieście, o kłopotach w szkole i pierwszej miłości. Tylko niektórym – wybrancom takim jak Neo – udaje się opuścić ów złudny świat i trafić do Zion, stolicy ruchu oporu. Filmowa fikcja? Nie, gra komputerowa. MATRIX ONLINE to sieciowy MMO-CRPG, zapowiadany na połowę 2004 roku. Znajdziesz w nim niezwykle widowiskową grafikę (lepszą od tej z ENTER THE MATRIX), całą masę świetnych bijatyk, głęboką fabułę oraz ciekawe questy. Za wszystkim stoją oczywiście bracia Wachowscy, tym razem współpracujący z firmami Monolith i Ubi Soft.

**C**zasy Ala Capone, a ściślej czasy prohibicji to taki śmieszny okres w dziejach Stanów Zjednoczonych, gdy oficjalnie nie pił nikt, a w praktyce wszyscy. W CHICAGO 1930, nowej grze autorów DESPERADOS, będziesz dowodził pięcioosobowym oddziałem gangsterów bądź gliniarzy. Czekać cię naloty na kasyna, próby odbicia groźnych przestępców, uliczne strzelaniny i spotkania o północy w dokach bądź magazynach. Do dyspozycji otrzymasz kilkanaście różnych rodzajów broni oraz wiele postaci do wyboru (opisanych takimi parametrami jak celność, walka

wręcz, pierwsza pomoc, charyzma, rzucanie), wreszcie Sztuczną Inteligencję znacznie poprawioną w stosunku do tej z ROBIN HOODA. Miłośnicy serii COMMANDOS już dziś mogą zacząć szykować mieszki ze złotem.



## Colin McRae Rally 04

Xbox, PS2, PC

**B**ędzie. Zachwyci grafiką i realizmem jazdy. Przyniesie możliwość wyboru drużyny (wszystkie biorące udział w przyszłorocznych zawodach), samochodu (20 sztuk, w tym „czwórki” Citroen Xsara, Mitsubishi Evo 7 i Subaru Impreza oraz „dwójki” Ford Puma i Fiat Punto) i trasy w jednym z ośmiu krajów (m.in. Finlandia, Australia, USA, Wielka Brytania). Do tego dojdzie zupełnie nowy tryb testowania nowych części i współpracy z działem researchu, dzięki któremu gracze usprawnią swój wóz i „przekonają” go, by jeździł szybciej i lepiej trzymał się nawierzchni. Premiera PC oficjalnie nie została zapowiedziana, lecz w kulisach mówiło się, że jeśli zadowalająca ilość pudełek z COLIN MCRAE RALLY 3 znajdzie nowych właścicieli, to...



## Call Of Duty PC

**Z**nowu wojna i znowu druga światowa. Oj, co ten MEDAL OF HONOR narobił ze scenarzystami... Hm, właściwie to nic nie narobił, gdyż CALL OF DUTY przygotowują ci sami ludzie, którzy pracowali nad ALLIED ASSAULT. Tym razem zapowiadają spojrzenie z oczu szeregowego żołnierza na najważniejsze bitwy tamtych lat. Jeśli więc lubisz ciche i spokojne wioski, w których można wybrać wszystkich mieszkańców, a i tak nikt tego nie zauważy, zrezygnuj z tego programu. Jeśli jednak wolisz przeźierać się przez zasieki i worki z piaskiem w huku bomb i terkocie karabinów maszynowych, mocząc buty w krwi swych przyjaciół – masz na co

czekać. Gra wykorzystuje znacznie ulepszony silnik QUAKE 3 ARENA i zapowiada się bardzo interesująco.



## Battlefield Command PC

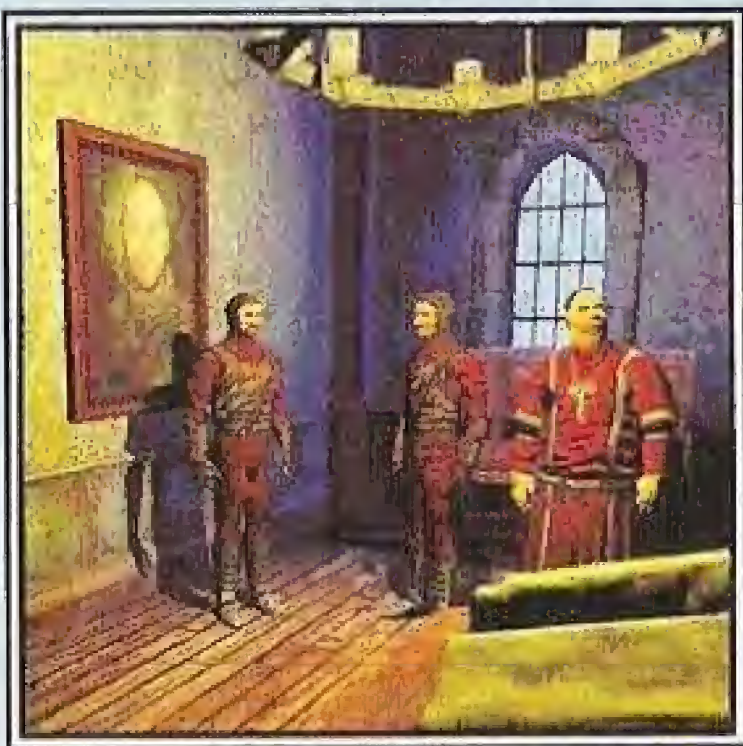
**W** 1939 roku Hitler wziął sobie do serca słowa festiwalowej piosenki zespołu Ich Troje i wprowadził zasadę „Keine Grenzen” na granicy polsko-niemieckiej. Ten tragiczny epizod z historii naszego kraju (mowa o wojnie, nie o piosence) dość rzadko pojawia się w grach poświęconych temu okresowi. Nie zapomnieli o nim programiści z rosyjskiej kompanii 1C, którzy na zlecenie Codemasters

przygotowują taktyczną strategię czasu rzeczywistego BATTLEFIELD COMMAND. Program przyniesie perfekcyjną, trójwymiarową grafikę, możliwość rozegrania ponad 100 bitew oraz 320 rodzajów broni, od karabinów po czołgi i samoloty. Autorzy 1C2 STURMOVIK obiecują również, że każde ze starć rozegra się na mapie odtworzonej na podstawie szczegółowych danych topograficznych. Kto wie, może zobaczysz na ekranie komputera swoje rodzinne włości, włącznie z drzewkiem, które zasadził pradziadek Samuel?





## Thief 03 **PC, Xbox**



**T**rzecią część jednej z najslyniejszych skradanek na PC przygotowuje sam Warren Spector, autor DEUS EX. Gracz po raz kolejny wcieli się w postać Garretta, zdolnego złodzieja uwielbiającego kraść bogatym i rozdawać biednym (czyli sobie). Czekają go „włamy” do zamków, pałaców, karczm, katedr, muzeów i lochów, starcia ze strażnikami, ochroniarzami i zwykłymi bandytami, których w średniowieczu nigdy nie brakowało. Wszystko po to, by zdobyć cenne artefakty z miejskiego skarbcza, mogące ochronić osadę przed mającą się ziszczyć klątwą. Garrett otrzyma oczywiście komplet narzędzi pracy (wytrychy, haki, noże, rękawice do wspinaczki, kusze z wieloma rodzajami strzał), zaś gracz – unikalny system „świadomości ciała”, umożliwiający mu zobaczenie własnych rąk czy nóg podczas podnoszenia przedmiotów czy wspinania się. Brzmi to niezbyt przekonująco, ale... poczekamy, zobaczymy.

## Sims 2 **PC**

**N**ajlepiej sprzedająca się gra 2000, 2001 i 2002 roku doczekała się kontynuacji! SIMS 2 przyniesie nowy, w pełni trójwymiarowy silnik graficzny oraz sprawdzony model rozgrywki. Jednak do dziesiątków zawodów, sprzętów domowych i tematów rozmów dołączone zostaną nowe opcje, zwiększające interaktywność i złożoność rozgrywki. Przede wszystkim na początku zabawy będziesz mógł stworzyć swojego własnego sima, uformować jego twarz, kolor skóry czy włosów. To istotna część gry, gdyż zarówno wygląd zewnętrzny, jak i najważniejsze cechy charakteru zostaną przekazane potomstwu. Zwiększy się również znaczenie kluczowych decyzji w życiu sima, takich jak wybór zawodu czy kandydata(ka) na żonę/męża. Będzie można stawiać wielopiętrowe budynki, chodzić na dyskoteki, spotykać się na piwie ze znajomymi... jednym słowem simy z hu-

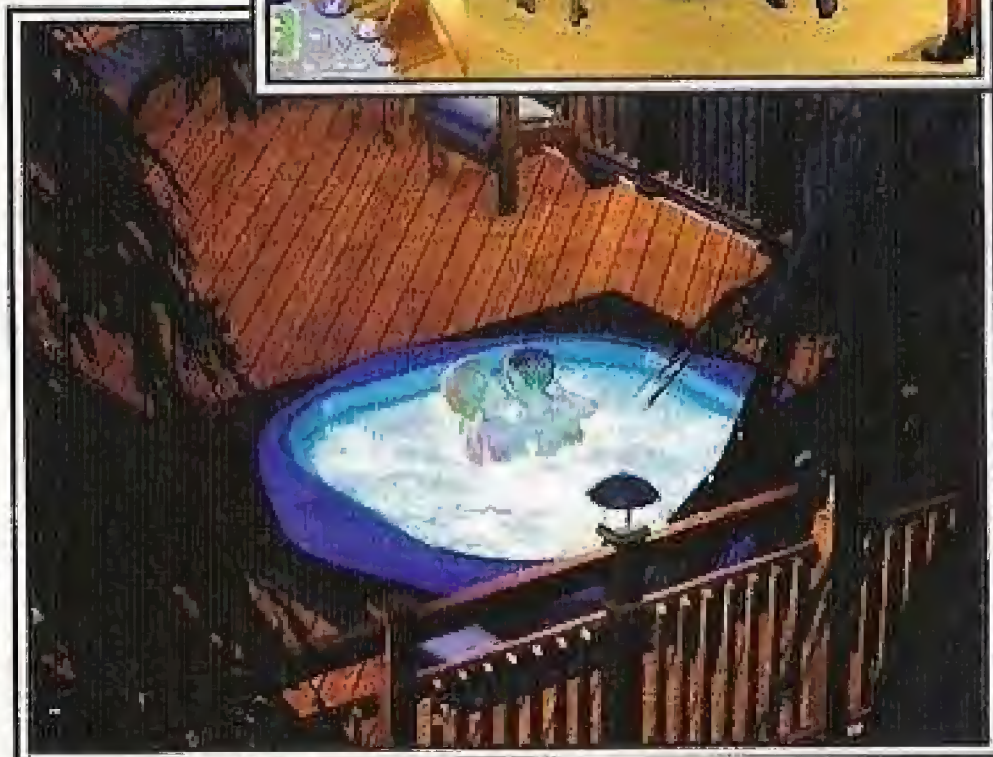
## Midnight Club 2 **PC, PS2, Xbox**

**N**ajpoważniejszy konkurent NED FOR SPEED: UNDERGROUND – wysokobudżetowa zręcznościówka o miejskich wyścigach, jakże popularnych od czasów premiery filmu „Szybcy i wściekli”. W MIDNIGHT CLUB 2 będziesz zasuwał przez trzy duże miasta, Nowy Jork, Tokio i Paryż, odtworzone na podstawie prawdziwych map i uzbrojonych w autentyczny ruch miejski. Będziesz gnał do przodu bez jakichkolwiek zasad i bez pilota drącego ci się do ucha, w którą stronę jechać. Nie spotkasz też policjantów blokujących ruch i z uśmiechem patrzących, jak pędzisz przed siebie. Ci, których dostrzeżesz, błyskawicznie ruszą twoim

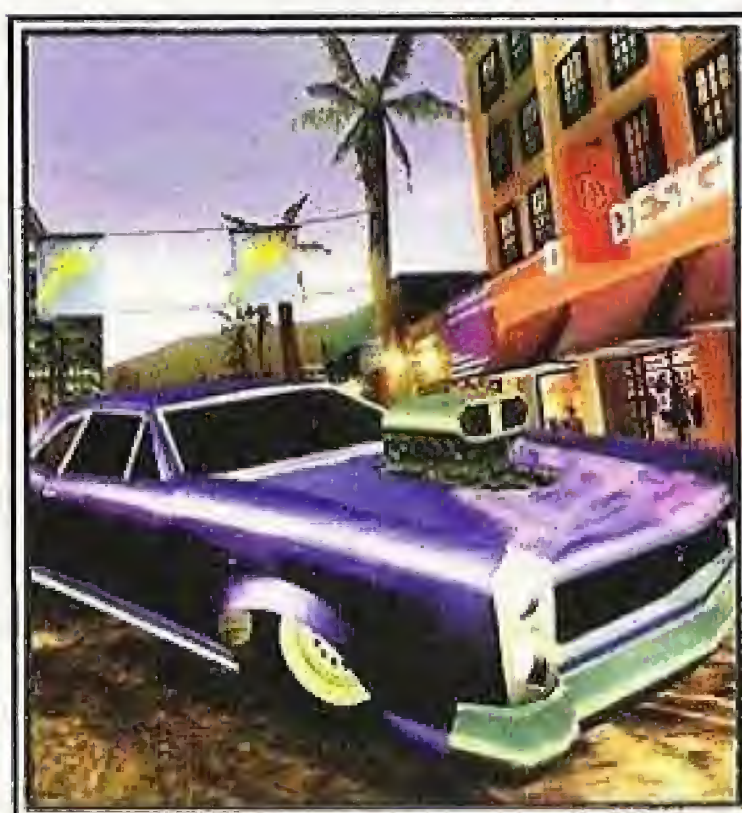
## Gladiator: Sword of Vengeance **PC, PS2, Xbox**



kiem wkroczą w XXI wiek. Nie wiadomo jedynie, czy dużo wyższe wymagania sprzętowe nie zniechęcą tych graczy, którzy wciąż jeszcze tkwią w epoce Pentium 300 MHz.



śladem, błyskając groźnie kogutami. Po prostu miasta z tej gry będą żyć... tobie pozostanie wybór właściwej drogi do celu i trzymanie nogi na pedale gazu.



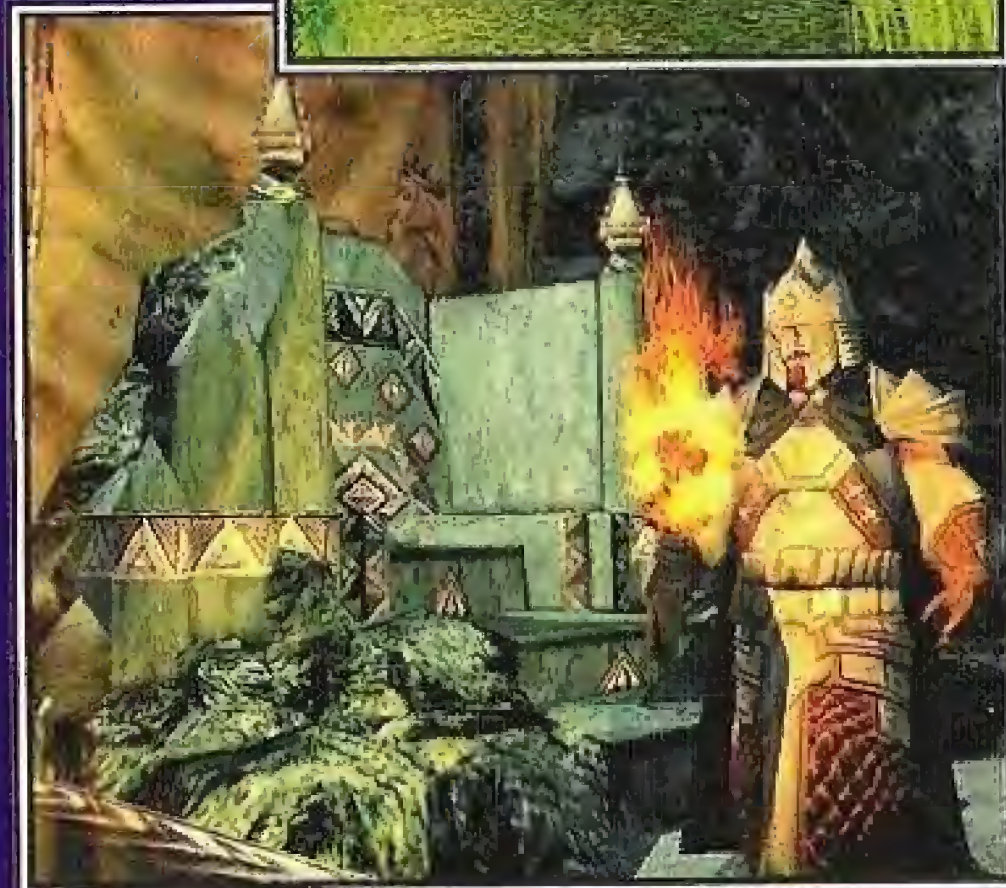
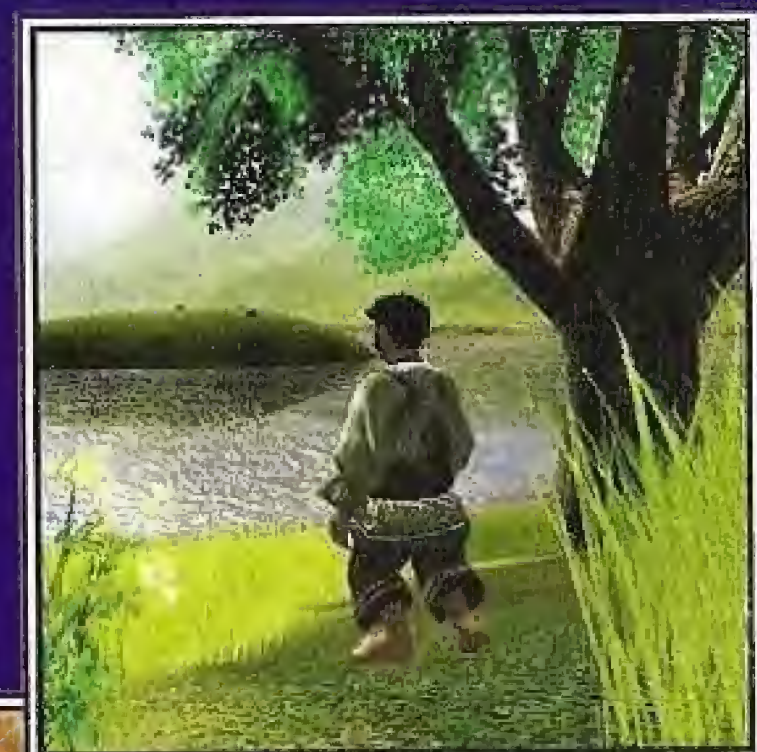
**R**ok 106 naszej ery, rok śmierci cesarza Trajana. Imperium coraz wyraźniej chyli się ku upadkowi, brakuje człowieka, który poderwałby mężny naród rzymski na nogi i poprowadził ku kolejnym zwycięstwom. Krwawy, na wpół szalony dyktator Arruntius nie nadaje się do tej roli... miast walczyć, woli przyglądać się walkom. Właśnie po to na gruzach jednej z dzielnic Rzymu stawia gigantyczne koloseum, w którym najlepsi gladiatorzy będą walczyć na śmierć i życie.... GLADIATOR to pecetowa bijatyka z dużą ilością combo-sów, ciekawymi lokacjami, scenariuszem zawierającym elementy gier przygodowych. Gdzie przełom? W braku przełomu chyba...

## Middle-Earth Online **PC**

**J**edna z najładniejszych gier sieciowych na targach zaprosi cię do Śródziemia, magicznej krainy opisanej przez Tolkiena we „Władcy Pierścieni”. Wcielisz się w przedstawiciela jednej z mieszkających tam ras (ludzie, elfy, krasnoludy, niziołki itp.) i przeżyjesz niezwykle przygody, o których nieskomputeryzowani potomkowie Froda mogliby tylko pomarzyć. Wielką zaletą programu jest fenomenalna grafika, z pietyzmem odmalowująca znane z książki zakątki Shire, Gondoru, Isengardu czy Morii, oraz możliwość założenia drużyny i wyprawy się wraz z nią na wojnę przeciwko rosnącemu w siłę Sauronowi. Niektórzy dziennikarze spekulowali, że nawet WORLD OF WARCRAFT nie ma szans w starciu z wściekłymi hobbitami!

## FIFA Football 2004 **GBA, GC, PC, PSX, PS2, Xbox**

**D**wa tysiące czwarty odcinek ulubionej piłki nożnej pecetowców. Zmiany? Przede wszystkim te, co zawsze – bardziej dopracowana grafika, lepsze animacje, aktualne składy i umiejętności piłkarzy (16 lig, 350 drużyn i 10 000 graczy), ponad 300 nowych zawołań kibiców, wreszcie całkowicie nowy tryb kariery, umożliwiający zarządzanie klubem i prowadzenie polityki transferowej. Model rozgrywki stanie się nieco bardziej zręcznościowy, a jednocześnie – dzięki poprawieniu procedur Sztucznej Inteligencji – mecz w daleko większym stopniu przypominać ma te prawdziwe, znane z telewizji. Coś nowego? Nowa piosenka, opcja zmiany taktyki w czasie akcji, poprawiony system kontroli nad zawodnikiem bez piłki... Wystarczy? Pewno tak, gdyż seria FIFA znana jest z tego, że rozwija się w żółwym tempie.





## Pirackie Karaiby

**S**tało się. Hollywood położył swoje brudne łapska na drugiej części strategii morskiej SEA DOGS i przemianował ją na PIRATES OF THE CARIBBEAN. Film pod tym tytułem pojawi się w polskich kinach jesienią. Gra posiada podobny wątek główny (pojawiają się w nim starożytne klątwy i ożywieni umarli), jednak będzie on stanowił zaledwie 5 procent całego programu. Miłośnicy SEA DOGS nie powinni być więc zawiedzeni.



## Ukryci 2

**P**race nad HIDDEN AND DANGEROUS 2, kolejną grą autorów MAFII, powoli zbliżają się do końca. Na miłośników taktycznych strzelanin czeka ponad 20 misji, interaktywne środowisko programu (możliwość komunikowania się z NPC'ami), złożona linia fabularna oraz udoskonalone procedury Sztucznej Inteligencji, pozwalające dowodzić oddziałem bez jakichkolwiek zgrzytów.



## Celna elita

**F**irma Rebellion, znana m.in. z gier GUNLOK i ALIENS VS PREDATOR, zgodnie z obowiązującą modą przygotowuje widowiskową strzelaninę z czasów II wojny światowej. W SNIPER ELITE wcielisz się w zwerbowanego przez OSS (The Office of Strategic Services, przaszczur CIA) niemieckiego snajpera, robiącego porządek w obleganym Berlinie. Oby nie wyszedł z tego SNAJPER 2...

## Empires: Dawn of the Modern World

PC

**J**edna z najciekawszych strategii na targach, przygotowywana przez Ricka Goodmana, autora AGE OF EMPIRES. W pełni trójwymiarowa, z całą masą jednostek i doskonałymi procedurami Sztucznej Inteligencji. Niemożliwe? Cóż, na razie są to jedynie obietnice, jednak wszystko wskazuje na to, że będą miały pokrycie w faktach. W EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD przemie-

rzysz czasy średniowiecza, erę kolonializmu i epokę kolei żelaznej. Weźmiesz też udział w I i II wojnie światowej. Pod twoją komendą znajdą się setki różnych jednostek i staniesz na czele kilkunastu różnych narodów.



## Sam & Max Freelance Police

PC



**K**ontynuacja przebojowej przygódki z ery miękkich dyskielek. Sam i Max to szalone zwierzęce duo, rozwiązujące najbardziej skomplikowane zagadki kryminalne świata. Tym razem ich szlak przetnie prawdziwy geniusz zbrodni... Gra ma wyjść na wiosnę 2004 roku i chyba właśnie dlatego informacji jest o niej tyle, co kot miniaturka napłakał. Autorzy gry przebąkują jedynie o trójwymiarowej grafice w stylu znanym z filmowego „Shreka”, dużej ilości elementów zręcznościowych oraz złożonych, pomysłowych zagadkach. Jeśli dorzucić do tego humor oryginału... może się okazać, że nagle rynkowi analitycy ogłoszą renesans przygódki!

## Vampire: The Masquerade: Bloodlines

PC

**Ś**wietny tytuł, świetny engine, świetni programiści. Firma Troika Games, znana dotychczas z ARCANUM, pracuje nad drugą po REDEMPTION grą osadzoną w świecie VAMPIRE: THE MASQUERADE. Program zatytułowany BLOODLINES będzie klasyczną produkcją cRPG z widokiem FPP, osadzoną w realiach współczesnego Los Angeles. Miasto to zamieszkują zwalczające się klany wampirów, niejednokrotnie w ruch idą miecze, karabiny i strzelby. Autorzy programu obiecują wierność papierowej odmianie gry, dużo dialogów i interakcji z NPC'ami, odrobinę akcji wraz ze zmodyfikowanym trybem bullet time, wreszcie... silnik HALF-LIFE 2! To może być bardzo gorąca gra.



# TOP-13 LISTA

<b>1</b>	<b>Grand Theft Auto III</b> PC, PS2	<b>001</b>	
	<b>Mafia</b> PC, PS2	<b>030</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Diablo 2</b> PC	<b>008</b>	
	<b>Neverwinter Nights</b> PC	<b>014</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Warcraft III</b> PC	<b>010</b>	
	<b>Medal Of Honor:...</b> PC	<b>002</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>Gothic 2</b> PC	<b>026</b>	
	<b>Morrowind</b> PC, Xbox	<b>034</b>	<b>8</b>
<b>9</b>	<b>Battlefield 1942</b> PC	<b>032</b>	
	<b>Hitman 2</b> PC, PS2, Xbox	<b>018</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>The Sims</b> PC, PS2	<b>003</b>	
	<b>GTA Vice City</b> PC, PS2	<b>025</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>Icewind Dale II</b> PC	<b>029</b>	



## Secret Weapons over Normandy

PC, PS2, Xbox

**F**ilm „Szeregowiec Ryan” Stevena Spielberga oraz sukcesy MEDAL OF HONOR i BATTLEFIELD 1942 sprawiły, że grę o walkach w Normandii chce zrobić każda szanująca się firma. LucasArts sięgnął nawet po sprawdzonego mistrza Lawrence’a Hollanda, autora X-WINGA i SECRET WEAPONS OF LUFT-WAFFE. Jego nowe dziecko przeniesie cię w czasy II wojny światowej i da w łapy stery ponad 20 samolotów. Dopracowana grafika, ponad 30 złożonych, długich misji, do tego możliwość pobawienia się tajnymi zabawkami Hitlera – to największe atrakcje gry. Niepokój budzi je-

dynie fakt, iż program powstaje jednocześnie na pecety i konsole. Nie będzie to więc symulator lotu...



## Railroad Tycoon 3

PC

**T**rzecia część najslawniejszej kolejowej gry ekonomicznej zbliża się wielkimi krokami. Największą szykującą się zmianą będzie wprowadzenie trójwymiarowej grafiki, w chwili obecnej wyglądającej niezbyt imponująco. Cała reszta została przeniesiona z RAILROAD TYCOON 2. Gracz rozpo-

czyną zabawę na początku Złotej Ery Kolejnictwa, buduje linie kolejowe, inwestuje w tabor (40 różnych lokomo-



## Conflict: Desert Storm 2

PC, PS2, Xbox

**J**eśli nie trawisz Saddama i z przyjemnością kazałbyś mu zjeść te jego głupie wasy razem z majtkami jego syna, Uchlaja, włącz CONFLICT: DESERT STORM 2. W ciągu paru chwil przeniesiesz się do roku 1991 i trafisz w miejsce znajdujące się około 300 kilometrów za linią frontu. Twoja drużyna (Delta Force lub SAS), składająca się m.in. ze snajpera i specjalisty od broni ciężkiej, wyrusza w teren w celu zniszczenia broni chemicznej i wyrzutni pocisków SCUD, z których Husajn nakaszał w Izrael. Przy okazji zajmiesz się bojownikami Gwardii Republikań-



skiej i zrobisz porządek w Kuwejcie. Poprawiony silnik, nowe bronie oraz ulepszone procedury Sztucznej Inteligencji to największe zalety programu.



tyw i budynki (około 150 rodzajów), walczy o dobre ceny na giełdzie towarowej i dba o rozwój branży. Z czasem urasta do miana magnata kolejowego

bądź... zamienia się w bankruta zbierającego po śmietnikach puszki. Mimo stosunkowo małej innowacyjności programu pojedynek RAILROAD TYCOON 3 z przygotowywanym przez JoWood RAILROAD PIONEER zapowiada się bardzo ekscytująco.



# PRZEBOJÓW

# Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

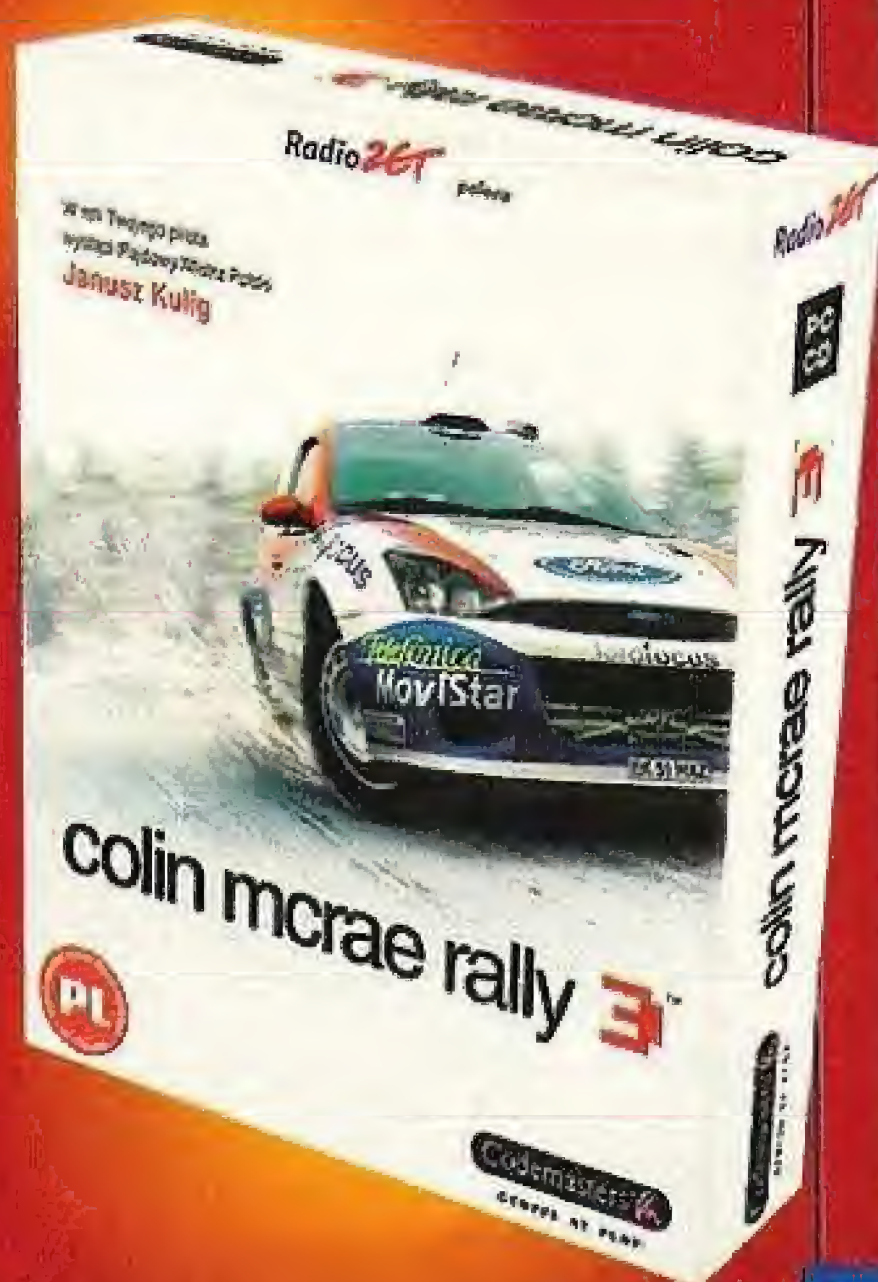
### Poczekalnia...

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 009 Tony Hawk's 3 - PC, PS2, GBA, Xbox  | 021 Dungeon Siege - PC            |
| 012 SW: Jedi Knight II - PC, Xbox, GCN  | 033 Black & White - PC            |
| 005 Max Payne - PC, PS2, PSOne, Xbox    | 020 Project Gotham Racing - Xbox  |
| 004 Heroes Of Might And Magic IV - PC   | 007 Super Smash Bros Melee - GCN  |
| 027 FIFA 2003 - PC, PS2, PSOne, Xbox    | 031 Medieval: Total War - PC      |
| 019 Disciples 2 - PC                    | 038 Operation Flashpoint - PC     |
| 006 Return To Castle... - PC            | 041 Tekken 4 - PS2                |
| 040 TOCA Race Driver - PC, PS2          | 022 Splinter Cell - PC, PS2, Xbox |
| 043 StarCraft - PC                      | 011 IGI 2: Covert Strike - PC     |
| 016 Original War - PC                   | 015 Age of Mythology - PC         |
| 028 NFS3: Hot... 2 - PC, PS2, Xbox, GCN | 017 Larry 7 - PC                  |
| 035 Baldur's Gate 2 - PC                | 023 Final Fantasy X - PS2         |
| 024 Postal 2 - PC                       | 036 Unreal Tournament 2003 - PC   |
| 037 Command & Conquer: Generals - PC    | 042 Twierdza - PC                 |
| 013 Spider-Man... - PC, PS2, GCN, Xbox  | 039 The Thing - PC                |

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LPCL.#** (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LPCL.nazwa\_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę TOCA RACE DRIVER ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

**CDPROJEKT**

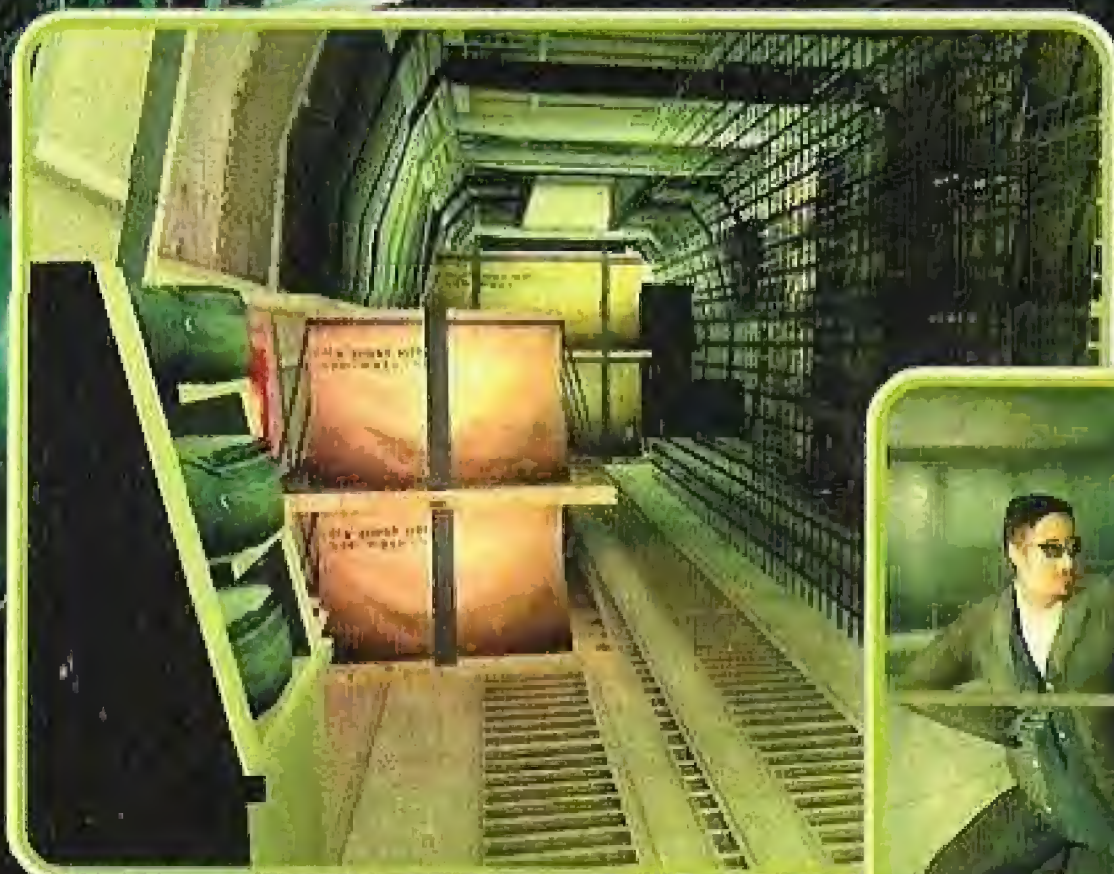


Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.



Nowy kandydat do tytułu  
„Największy zawód roku“

# ENTER THE MATRIX



gadane i wtórne widowisko. Pospieszyleś się. Kupiłeś ENTER THE MATRIX w ciemno i w chwili obecnej siedzisz zalamany przed monitorem. Czujesz się zawiedziony. Nie wiń się jednak. Winny jest system!

Fabula gry jest zrośnięta z akcją filmu na tyle mocno, że powinna być konsumowana dopiero po wizycie w kinie. Otóż armia maszyn próbuje się przebić przez skorupę ziemską i zająć ostatnie wolne miasto Zion (Syjon). By temu zapobiec, była dziewczyna Morfeusza o imieniu Niobe oraz jej przyjaciel z załogi statku Logos, niejaki Ghost, wykonują szereg skomplikowanych misji. Walczą między innymi z maszynami w podziemnych tunelach, na prośbę Linka pędzą po zatłoczonej autostradzie, ścierają się też z drobnymi bandytami, ochroniarzami, policjantami, agentami, a nawet wampirami zamieszkującymi dom Merovinghiana. Jednym słowem, biorą udział w tych wszystkich akcjach, o których jedynie wspomina się na ekranie kina.

Tym samym różnorodność gry zachwyca, zwłaszcza że każda z postaci ma swoją własną ścieżkę fabularną i wykonuje nieco inne zadania (np. gdy Niobe prowadzi samochód, Ghost ostrzeliwuje wrogów). Niestety, niektó-

## Enter the Matrix

Zręcznościowa TPP

\* Wymagania sprzętowe:  
P3 800 MHz,  
128 MB RAM, 32 MB HDD

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Shiny / CD Projekt

\* [www.enterthematrixgame.com](http://www.enterthematrixgame.com)

! Toż to „Matrix”! Świetna muzyka, bójki i znany z kina klimat!

Gdyby tak wyglądał Matrix, nawet dzieci wiedziałyby, że coś nie gra

To nie jest program, którego się spodziewałeś. Gra jest brzydka, krótka, nudna i nastawiona wyłącznie na zysk

Grafika

3

Dźwięk

5

Fajda

4

4

cena  
129.90





re dialogi trącą banałem, a poszczególne etapy nie zawsze reprezentują dostatecznie wysoki poziom.

Sceny bijatyk są na przykład genialne. Wystarczy choć raz wykonać salto z odbiciem się od ściany bądź przykopać przeciwnikowi z wysokości, by na trwałe się w nich zakochać. Sęk w tym, że po kilku godzinach zabawy człowiek zna wszystkie uderzenia specjalne i dochodzi do bolesnego wniosku, że jest ich stosunkowo niedużo. Walki stają się więc monotonne i wtórne. W dodatku doświadczony gracz kładzie przeciwników bez jakiegokolwiek wysiłku.

Jedynie starcia z agentami i wampirami budzą emocje. Przyzwoicie wypada natomiast tryb bullet time, tu nazwany focusem. Akcja zwalnia, ciosy stają się silniejsze, zaś walka dużo łatwiejsza. Niestety, w MAX PAYNE wyglądało to lepiej...

Niezbyt wciągająca okazuje się również podróż osławionym Logosem, zaś wyścig na autostradzie to już całkowita żenada i amatorka. Wóz prowadzi się szalenie niewygodnie, jest ciężki, toporny i nie da się go rozbić. Swoboda jazdy w ogóle nie istnieje, w dodatku pojazd wygląda jakby ktoś przed godziną wyciął go z kartonu po mleku. Tragedia! Koszmar! Horror w dzień biały! A jednocześnie dowód, że Shiny miało trudności z wyrobieniem się na czas (czyli na premierę filmowego „Szmatriksa: Rekalibracji”) i zrezygnowało z należytego dopieszczenia programu.

Obrazki z gry rzeczywiście wyglądają ślicznie. Główni bohaterowie stanowią niemal idealne kopie postaci, które paradują po srebrnym ekranie. Pojawiające się w grze lokacje wykonano

z niewiarygodnym pietyzmem i jako żywo przypominają miejsca znane z filmu. Wiele przedmiotów można zniszczyć, stłuc bądź zestrzelić. Sęk w tym, że grafika do ładnych wcale nie należy. Bo choć wiele w niej elementów naprawdę ślicznych, to jednak giną one w morzu przeciętności. Wszystkie postacie poruszają się jak roboty: sztywno, koślawo, sztucznie. Niektórym obiektom brakuje szczegółów, inne są niedopracowane – tak jak sześciennego koła samochodów. Brakuje też porządnego dynamicznego oświetlenia. Sprawy nie ratują animowane przerywniki (działające na silniku gry i nakręcone na podstawie zdigitalizowanego materiału wideo), a także blisko godzina aktorskiego filmu. Boją za to wymagania sprzętowe, nieadekwatne w stosunku do jakości programu.

Programiści dopracowali za to szatę dźwiękową ENTER THE MATRIX. Ciężką muzykę, dopasowaną do wydarzeń toczących się na ekranie, towarzyszą świetne efekty wystrzałów, rykoszetów i uderzeń. Bardzo słabo wypada za to interfejs (chyba żywcem przeniesiony z konsoli) i sterowanie, równie niewygodne co niepraktyczne. Co gorsza, szwankuje skora do szaleństw kamera oraz detekcja kolizji. Niekiedy można na przykład złapać kolesia, stojąc dwa metry od niego, kiedy indziej wymierzony cios bez powodu nie trafia w cel.

ENTER THE MATRIX to tak naprawdę fragment gigantycznej kampanii reklamowej. W rzeczywistości bowiem dwa filmy o astronomicznym budżecie, liczne ścieżki dźwiękowe, DVD z filmikami animowanymi, wreszcie sama gra stanowią jedynie elementy składowe wielkiego skoku na kasę w wykonaniu braci W. Skoku, do którego sami zainteresowani przyznają się. Mówią wyraźnie – chcesz zrozumieć „Matrix”, obejrzyj „Animatrix”. Chcesz kody do gry? Kup soundtrack, wybierz się po trzy razy na każdy z filmów. Wpierw jednak zapłać. Po prostu wyłóż kasę na stół i nie gadaj. Tylko szmal ma sens w naszej wersji Matrycy...

\*\*\* Michał „Joelix” Zacharzewski





## colin mcrae rally 3

**Grafika na wysokim poziomie, dobry dźwięk i realizm. Czegoż chcieć więcej?**

**T**rzecia część serii jednej z najlepszych komputerowych gier rajdowych w końcu doczekała się swojej premiery w wersji na komputery klasy PC. Dlaczego trwało to tyle czasu, skoro COLIN McRAE RALLY 3 już od ponad pół roku jest dostępny na konsole? I dlaczego już za pół roku wychodzi czwarta część tytułu?! Premiera wersji PC została przesunięta o sześć miesięcy, bo po nieco chłodnym przyjęciu gry przez użytkowników konsolowych, Codemasters prawdopodobnie postanowiło program dopracować, poprawiając błędy i wprowadzając zmiany zasugerowane przez graczy i recenzentów.

Czy opłacało się czekać, czy też o tytule należy raczej zapomnieć?

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po odpaleniu gry, jest oprawa graficzna, jedna z najładniejszych, jakie kiedykolwiek można było podziwiać w wyścigach. Doskonale cieniowany i skonstruowany z bardzo dużej ilości polygonów pojazd idealnie współgra z otoczeniem. W żadnym innym programie przeznaczonym na blaszaki nie widziałem tak ładnie odwzorowanych tras, pobocza i drzew! Tak! Drzewa w CMR3 wyglądają naprawdę obłędnie i wcale nie przeszkadza fakt, że gdzieś tam zrobiono z nich standardową „ścianę”, która nie pozwala pojechać zbyt daleko „w pole”. W Anglii, podczas przejażdżki przez las, czuć miły chłód i wilgoć, a w trakcie szutrowych wojaży po Katalonii piasek skrzypi między zębami!). Nawet z pozoru błaha tekstura krawędzi pobocza obłożonego kamieniami jest doskonałej jakości! Ładnie pokazano też zmiany pogody, a w trakcie opadów z kabiny kierowcy można podziwiać bardzo realistycznie wyglądającą wodę lub śnieg. Dodatkowo gra wyposażona została w zaawansowany system zniszczeń. W bardzo efektowny sposób można stracić niemal wszystko – maskę, kół-

## Colin McRae Rally 3

Rajdy

\* Wymagania sprzętowe:  
1 GHz, 256 MB RAM,  
650 MB HDD

cena  
99.90

\* Gra na platformy: PC  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* Codemasters / CD Projekt  
\* [www.cdprojekt.info/samochody](http://www.cdprojekt.info/samochody)

Grafika: realizm, klimat,  
model zniszczeń

Gdzieś tam znaleźć można betonowe brzozy i reklamy „nie do zdarcia”

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

5+

5-

Panowie z Codemasters pokazali, na co ich stać. Program jest naprawdę doskonały. Poza małymi detalami wszystko gra







ra przelatuje ponad samochodem, błotniki, drzwi, zderzaki (przedni efektownie zwija się pod samochód) i tylną klapę. Każdy element ma kilka stopni deformacji, np. koło można stracić na dwa sposoby – całe koło lub samą oponę (jazda na feldzie rządzi!). Choć niedawno sam byłem testerem wytrzymałości blachy samochodowej (Passaty to mocne wozy :-)), to stwierdzam, że totalna rozwałka WueRCeka daje dużo więcej fanu, zwłaszcza jak ogląda się ją na ekranie komputera.

Kolejnym bardzo ważnym elementem jest model jazdy. Podczas tworzenia COLIN McRAE RALLY 3 ściśle współpracowano z teamem fabrycznym Forda, dzięki czemu wrażenia z jazdy są, jak zapewnia sam Colin, porównywalne z rzeczywistymi. Głównym celem było wyszukanie jak



największej ilości czynników, które wpływają na zachowanie się samochodu na drodze. Seria CMR od dawna doskonale łączyła zręcznościowe rajdy z odpowiednio wyważonym stopniem symulacji jazdy. W trzeciej części przygód Colina można zauważyć, że tym razem programiści położyli nacisk przede wszystkim na realizm. Samochód prowadzi się naprawdę ciężko. Zachowuje się on na szczęście nieco łagodniej i bardziej racjonalnie niż w wersjach konsolowych, ale opanowanie 300-konnego potwora to nadal

nie lada sztuka. Wielogodzinny trening powinien jednak przynieść zamierzone efekty. Po tak długiej sesji wóz daje się całkiem przyjemnie prowadzić. Nie strasze są już ciasne zakręty i wyboje – trzeba po prostu dobrze wczuć się w styl jazdy, ustawić odpowiednio opcje (jest ich naprawdę dużo) i... grzać do przodu.

Kolejnym doskonałym elementem gry jest oprawa dźwiękowa. Nikt nie lubi, jak silnik jego Forda Focusa WRC pracuje niczym odkurzacz, a Citroena Xsara WRC jak golarka. Dźwiękowcy stanęli na wysokości zadania, oddając graczom jeden z lepiej udźwiękowionych tytułów rajdowych. Zarówno zachowanie kół na różnych typach nawierzchni, jak i wszelkie uderzenia oraz stawiający włosy dęba dźwięk dekompresji turbiny są prawidłowe. Dodatkowo gra została w pełni zlokalizowana i w pol-

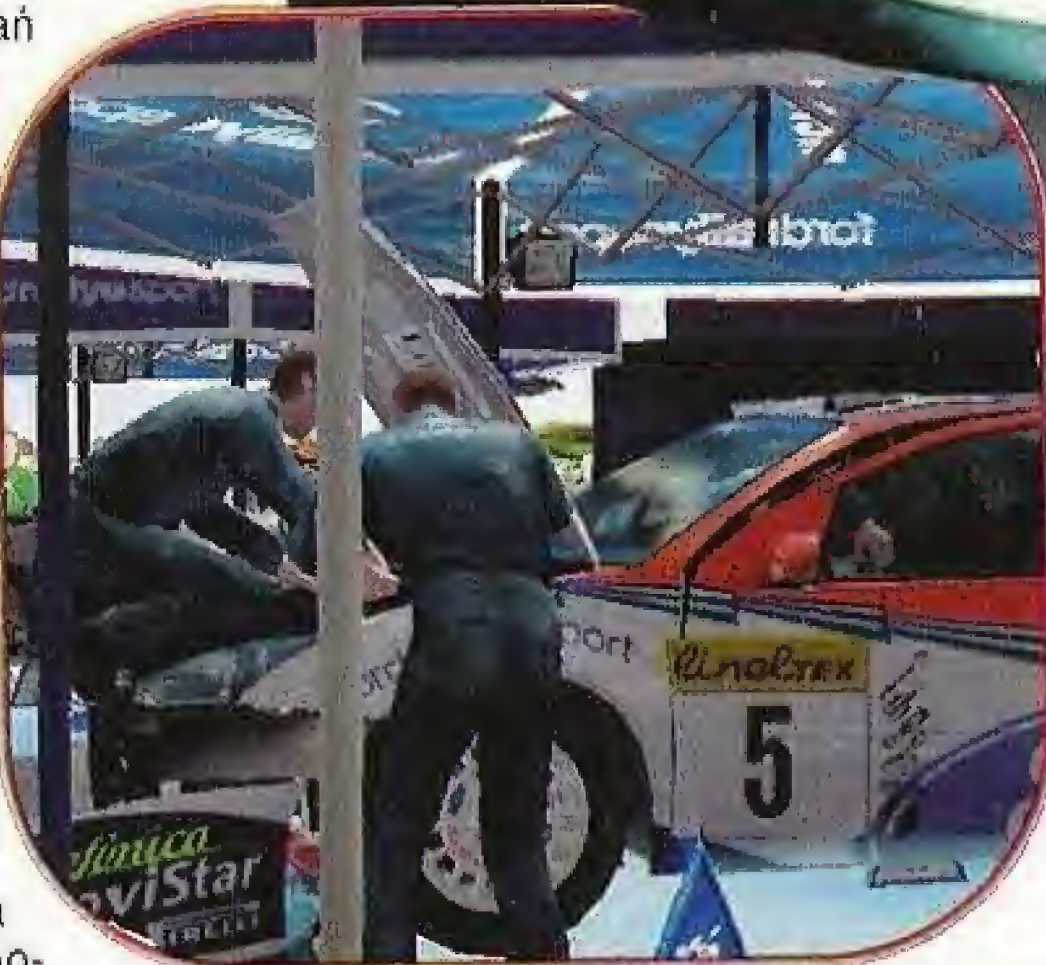
skiej wersji językowej na fotelu pilota zasiadł Janusz Kulig (w CMR 2.0 głosu pilotowi użyczył Krzysztof Hołowczyć)! Nadal będzie także można wybrać Nikię Grista.

Na koniec kilka zdań o usterkach. Gdyby w rzeczywistości samochód rajdowy miał tak luźno zamocowany tłumik, jak mają auta w grze, to każdy kierowca gubiłby go na pierwszej lepszej muldzie czy zakręcie. Nadal – choć już coraz rzadziej – na poboczu można natrafić na betonowe brzoźki i tytanowe reklamy, które potrafią zrobić z samochodu harmonijkę. Skutecznie wpływają one na ograniczenie przyjemności z pokonywania zakrętów.

Wymagania sprzętowe też nie należą do małych – gra potrafi zwolnić nawet przy rozdzielczości 800x600... Za jakość trzeba niestety płacić.

Każda kolejna część COLIN McRAE RALLY to gra skazana na sukces. Codemasters stworzyło nową jakość i to już począwszy od części pierwszej. Jest więc nadzieja, że następna odsłona CMR będzie jeszcze lepsza. Póki co programiści z Codemasters postarali się, by trzecia część gry po prostu wylatała.

\*\*\* Michał „Krooger” Cichy





# NASCAR Racing

## 2003 SEASON



*Ach, ci wspaniali mężczyźni  
i ich stalowe maszyny...*

**N**iektórzy uważają, że wyścigi NASCAR to bezmyślne jeżdżenie w kółko po owalnym torze przez kilka godzin. Jest w tym nieco prawdy. Amerykańskie wyścigi NASCAR to faktycznie jazda po zamkniętej trasie, ale akurat w tym sporcie o bezmyślności nie może być mowy. Liczba znajdujących się w użyciu szarych komórek jest porównywalna z tą wykorzystywaną podczas pojedynków szachowych! Co więcej, nie wystarczy jedynie koncentracja w czasie wyścigu – ruszyć głową trzeba również wcześniej, podczas modyfikacji samochodu. Na osta-

teczny wynik wpływa bowiem niemalże każdy element twojego wozu. Znaczenie ma i kąt nachylenia spojlerów i dyfuzorów, i ciśnienie w oponach, i stopień napelnienia baku paliwem czy nawet szerokość i rodzaj opon! Relacje telewizyjne nie są w stanie przekazać, co tak naprawdę czuje kierowca, który próbuje wyprowadzić 600-konny samochód z poślizgu, co to znaczy jazda przy dźwiękach silnika pracującego na najwyższych obrotach, jak wygląda prawdziwy wyścig „zderzak w zderzak”, i co to w końcu są nerwy ze stali. Jeśli więc chcesz posmakować tego wszystkiego, sięgnij po najnowszą odsłonę NASCAR RACING.

Producent gry, firma Papyrus, pracująca pod skrzydłami Sierra, to prawdziwy profesjonalista niepodzielnie panujący na rynku symulacji wyścigów. Jego sztandarowy produkt, gra GRAND PRIX LEGENDS, to dzisiaj absolutny wyznacznik jakości, jeśli chodzi o odwzorowanie prowadzenia samochodu na różnej nawierzchni i przy zmieniającej się pogodzie. Ta rekomendacja powinna ostatecznie przekonać wszystkich graczy zastanawiających się jeszcze, czy sięgnąć po NASCAR RA-



CING. Możesz być pewien – otrzymasz produkt najwyższej klasy.

Gra została wyposażona w komplet licencji. Oznacza to, że wszystkie samochody, kierowcy, 25 tras, a także wygląd menu czy choćby umiejscowienie reklam są identyczne jak w rzeczywistości. Można wybrać tryb treningowy (polecam przed poważnymi wyścigami), pojedynczy wyścig lub pełne mistrzostwa. Przed rozpoczęciem zabawy można też ustawić pogo-

dę (opcja jazdy w nocy!), liczbę okrążeń i liczbę przeciwników. Dla nowicjuszy programiści przygotowali szereg ułatwień, takich jak system kontroli trakcji, ABS, automatyczna skrzynia biegów oraz namalowana na torze linia pokazująca optymalną drogę przejazdu. Dzięki miesiącom prac ludzi z prawdziwego zespołu NASCAR samochód prowadzi się świetnie, a dokonane w garażu zmiany czuje się na trasie od pierwszej chwili. Najlepszy dla takiej jazdy jest oczywiście zestaw: kierownica force-feedback + pedały.

Smutną wiadomością jest jednak fakt, że NASCAR RACING 2003 SEASON to ostatnia gra z serii. Papyrus postanowił pożegnać się w wielkim stylu i przygotował całą masę zmian, a nawet modyfikację silnika gry. Jak zapewniają programiści, produkt posiada wszystko to, o co poprosili ich kiedykolwiek gracze.

NASCAR RACING 2003 SEASON to gra przede wszystkim dla fanów gatunku, zwolenników hardcore'owych symulacji i typowych „dłubaków”, którzy zawsze – zanim rozpoczną wyścig – pół godziny spędzają w garażu. Jeśli tylko kręca cię takie klimaty, nie znajdziesz lepszej gry.

\*\*\* Michał „Krooger” Cichy

### NASCAR Racing 2003 Season

Wyścigi

\* Wymagania sprzętowe:  
Pentium I GHz,  
256 MB RAM, 700 MB HDD

\* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* Papyrus / Play It!

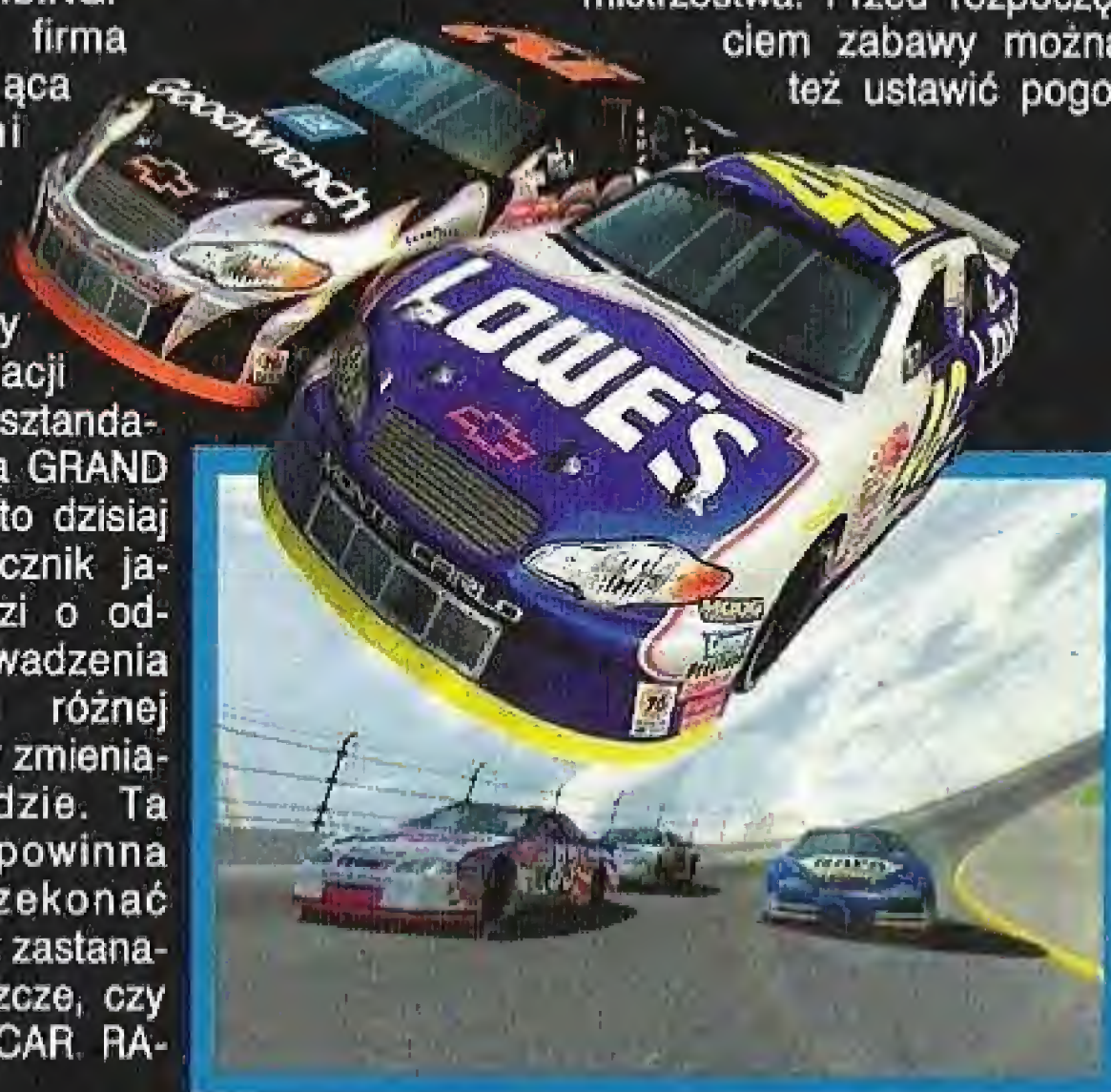
\* <http://games.sierra.com/games/racing2003>

Wszystko. Grafika,  
oprawa dźwiękowa,  
poziom trudności...

Trudno się do czegoś  
pryczepić, minusem  
jest rozstanie z serią

Grafika 5+  
Dźwięk 5+  
Fajda 5+

Nie miałem problemów z oceną tej gry. Szkoda tylko, że to ostatni program o NASCAR ze stajni Papyrus. Odejdziecie w wielkim stylu



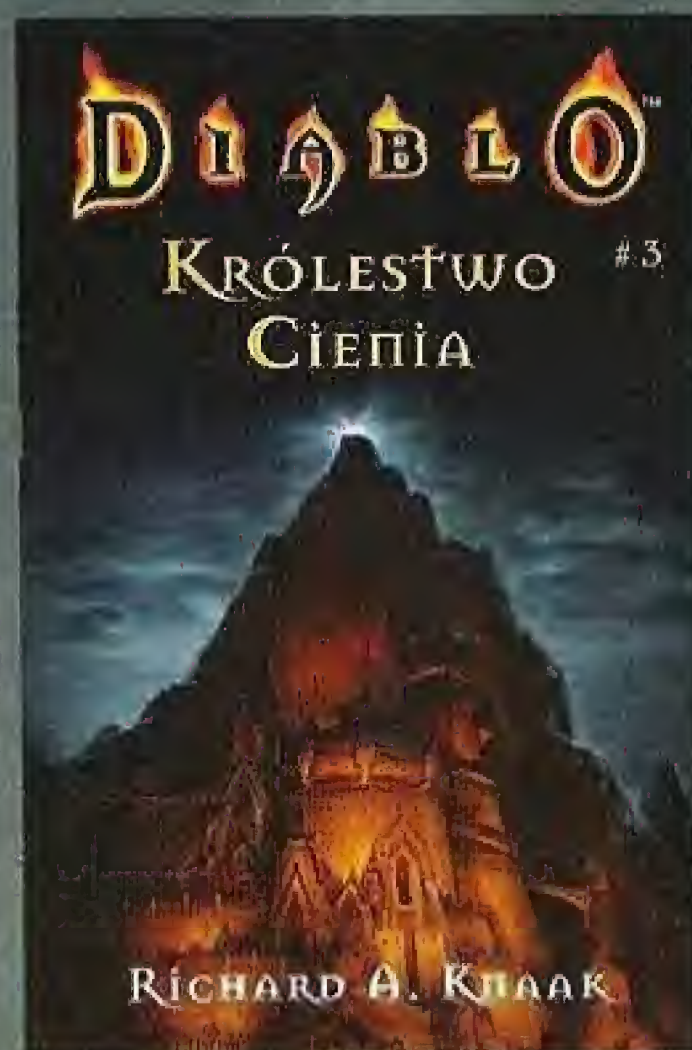
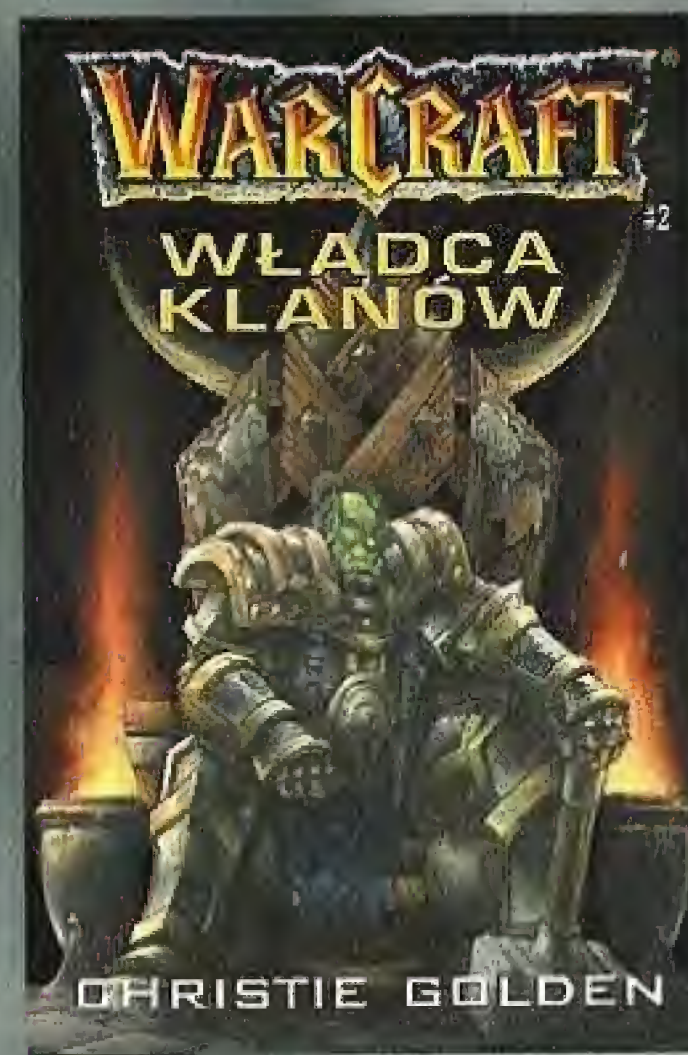
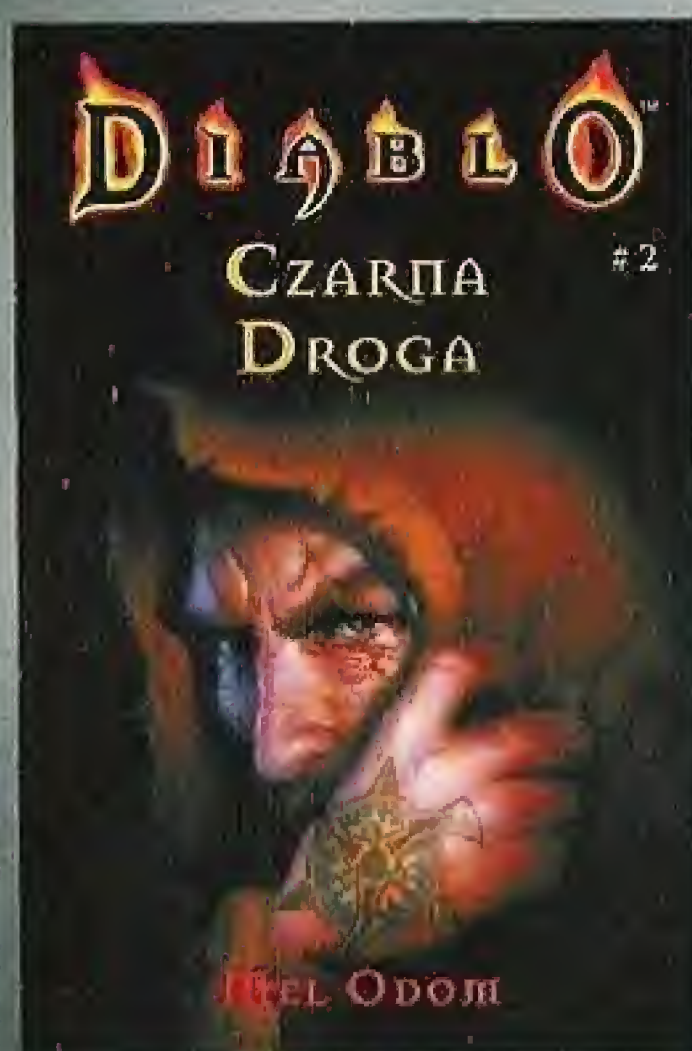
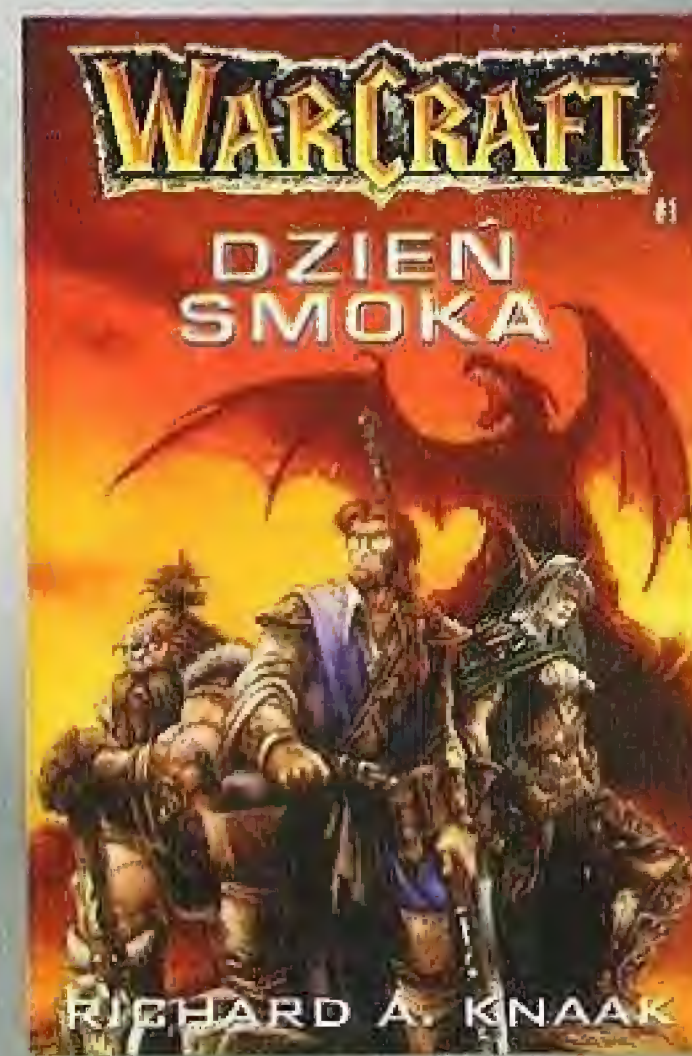
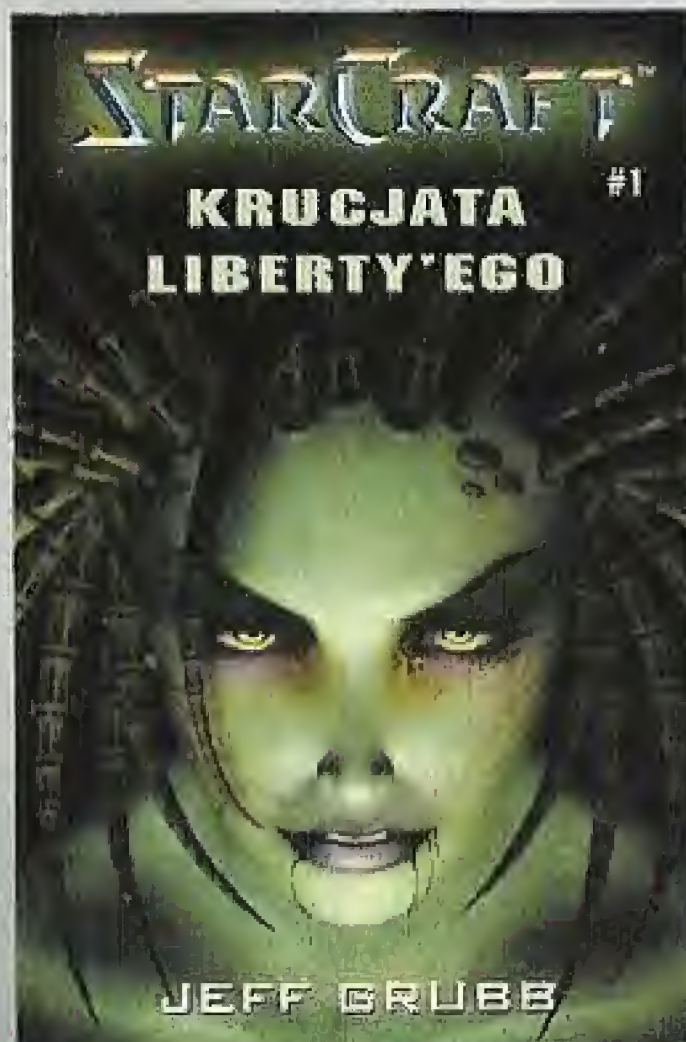


# WAKACJE W ŚWIATACH BLIZZARDA

## DIABLO

## STARCRAFT

## WARCRAFT



## Z EKRANU KOMPUTERA NA KARTY KSIĄŻEK.

PYTAJ W SALONACH EMPIK I KSIĘGARNIACH.

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

Kontakt:  
e-mail:  
[sklepik@isa.pl](mailto:sklepik@isa.pl)  
telefon:  
0...22 846 27 59  
sieć:  
[www.isa.pl](http://www.isa.pl)





# RED★FACTION II

**RED FACTION nie zrzucił HALF-LIFE z tronu, ale wzbudził zainteresowanie. Czy sequel powtórzy ten sukces?**

**G**órnik to ma ciężko. Ot, taki Parker. Nabiegał się chłopak po tych kopalniach, nastrojał, zmachał straszliwie, a angażu do drugiej części RED FACTION i tak nie dostał. I gdzie tu sprawiedliwość!? Nie chciałbym być na miejscu koleżków z THQ – kilof pewnikiem pójdzie w ruch!

Póki co jednak nazywasz się Alias i należysz do doborowego oddziału Marines. Zdziwiony? Po postaci górnika – toż to szok! Spodziewałem się przynajmniej pielęgniarzki. Zresztą po sequele bardzo dobrej CZERWONEJ FRAKCJI spodziewałem się również kilku innych rzeczy...

Już scenariusz zdecydowanie nie należy do błyskotliwych. Po załatwieniu spraw na Marsie akcja RED FACTION II przenosi się na rodzimą błękitną planetę. Naturalnie nie mogło obyć się bez kłopotów. Na Ziemi rozpanoszył się niejaki kanclerz Sopot (że jak?), wprowadziwszy

uprzednio rządy silnej ręki. Motywy koleżki nie są do końca znane – prawdopodobnie zawiniła telewizja i gry wideo. Czyli – mamy tyranię i ogólny sajgon, a tak być nie może. Twoim zadaniem jest stuknięcie koleżki, jego krewnych i znajomych oraz puszczenie z dymem połowy jego włości. Czeszemy się? Niby tak, ale który to już raz?

Na szczęście w trakcie gry fabuła trochę się komplikuje, choć na dobrą sprawę nie uświadczysz tu filmowego napięcia i zaskakujących zwrotów akcji. Zamiast tego raźnie gnasz do przodu, z uśmiechem na ustach prując do wyskakujących zewsząd pajaców i... tak przez kilka godzin. A po tych kilku godzinach niechybnie ukończysz zabawę. Przykro? Ano przykro, choć lepiej



## Red Faction II

FPP

\* Wymagania sprzętowe:  
Pentium II 500 MHz,  
128 MB RAM

cena  
129.00

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* THQ / LEM

\* [www.redfaction2.com](http://www.redfaction2.com)

+ Szybka, względnie wciągająca i odprężająca.

Żyły krótkie, fabuła i dość sztamipowa. Na dodatek w przeciętnej oprawie

Grafika

Dźwięk

Fajda

Gra, choć niewymagająca i mało zaskakująca, potrafi przykuć do monitora. Dlaczego nie dać jej szansy?

4+

4

4





skończyć ciekawą grę w dwa wieczory niż męczyć się z nudną przez dziesięć.

Prawda jest taka, że RED FACTION II niewiele odbiega od kanonów, do jakich przyzwyczaili nas typowe doom'owce. Na uwagę zasługują jednak momenty, gdy program pozwala ci pobawić się w snajpera. Niby tylko na krótką chwilę, ale należy to policzyć na plus. W łapki gracza oddano również kilka pojazdów. I rzeczywiście – przejażdżka czołgiem po zrujnowanych ulicach miasta może przypaść ci do gustu.

Asem pierwszej części RED FACTION był zaawansowany system niszczenia elementów otoczenia. W sequele stanowi on już niejako „standardowe wyposażenie” i nawet sam producent nie pieje specjalnie nad nim z zachwytem. Mimo to totalna demolka otoczenia wciąż pozostaje wizytówką gry. Pofolgować można sobie już w pierwszej misji, obracając w pył kompleks wroga. Wieżyczki strażnicze, mostki, lżejsze ściany, rusztowania – wszystko leci do parteru aż miło. Szkoda tylko, że większość konstrukcji posiada z góry zaprogramowaną animację, toteż walą się za każdym razem tak samo. Tak jak poprzednio możesz zapomnieć o wesołym przebijaniu się przez

każdą ścianę i równaniu z ziemią całych poziomów. I dobrze, bo jaki sens miałyby wtedy zabawa?

RED FACTION II oferuje bardzo podobny arsenał co jej poprzedniczka. Wraca zatem większość ukochanych zabawek, z rakieta i ładunkami wybuchowymi na czele. Oczywiście można sobie postrzelać z karabinów, znajdzie się również para pistoletów maszynowych. W sumie narzędzi

zbrodni jest trochę ponad dziesięć. Najprzyjemniej korzystać z dużych pukawek – radość na widok sypiących się w pył elementów otoczenia jest wprost proporcjonalna do ilości pocisków w magazynku.

Niby sympatycznie, prawda? Tak bezstresowo, wesoło i z przytupem. I pewnie faktycznie by tak było, gdyby chłopcy z THQ dopracowali kilka zaniedbanych elementów. Najbardziej razi ni-

ski poziom trudności – przeciwnicy do intelektualnych elit nie należą, biegają zatem wprost na ciebie, strzelając na wiwat i chyba nie spodziewają się rychłego końca swojej kariery. Ułomną Sztuczną Inteligencję starano się zatuszować, nاپuszczając na gracza większą liczbę przeciwników niż przewiduje ustawa. Niestety, zaowocowało to tylko niesmakiem, gdyż w dwójce kolejni pomylnicy pojawiają się dosłownie znikąd. W rezultacie otrzymujesz grę nie dość że krótką, to jeszcze zbyt prostą. Trzeba jednak pamiętać, że RED FACTION II produkowany był głównie z myślą o konsolach, więc autorzy przy ustalaniu poziomu trudności musieli wziąć poprawkę na konsolowy kontroler (pad).

Konsolowe korzenie gry odbiły się również na jej wyglądzie. Razi zwłaszcza kiepski dobór tekstur, ich stosunkowo niska jakość i brzydkie rozmycie. I choć RED FACTION II właśnie na blasku prezentuje się najlepiej, to momentami ciężko oprzeć się wrażeniu, że grasz w lekko tylko stuningowaną część pierwszą. No cóż, przynajmniej gra ma ludzkie wymagania sprzętowe. Łaskawie przymknij oko na dość niewielkie i prosto zaprojektowane poziomy, gdyż same w sobie wypadają zupełnie nieźle – kanały, podwodna baza, kolejka. Na nudne lokacje nie można specjalnie narzekać. Kręcić nosem należy natomiast na stosunkowo niewielką liczbę polygonów wpakowaną tak w modele postaci, jak i w samo otoczenie. Dla równowagi – animacja przeciwników wypada zupełnie nieźle. No i dźwięk również nie kłuje specjalnie w bębenki. Na odgłosy strzelaniny i pojękiwania przeciwników nie można powiedzieć złego słowa, a i muzyka komponuje się z akcją i pasuje do klimatu.

RED FACTION II stanowi przykład typowego sequela. W kilku miejscach nie udało się uniknąć tendencji spadkowej. Szczególnie razi wybrakowana fabuła i ten nieszczęsny poziom trudności. Gra jest przyjemna, leciutka, rzekłbym nawet, że momentami arcadowa. Jeśli nie masz nic przeciwko takiej konwencji, to zabawisz się zupełnie nieźle. W każdym razie – program warto zobaczyć. Nie dorównuje co prawda części pierwszej, ale i tak potrafi dostarczyć sporo frajdy – przy odpowiednim podejściu. No i ta radość z demolki!

\*\*\* Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz







*Duchy są fajne. Chociaż obserwując w akcji takiego Caspera... można zwątpić. Co innego porządne straszydła!*



# Ghost Master

**W**ywoływałeś kiedyś duchy? Fajna zabawa. Ale strachu można się najeść co nie miara. Szczególnie gdy siedzisz w skupieniu w ciemnym pokoju, nocą, na zewnątrz szaleje śnieżycą, a w kulminacyjnym momencie jeden z koleżków zaczyna dziko dobijać się do drzwi balkonowych. Psychol. Znacznie zabawniej temat straszzenia podejmuje GHOST MASTER – debiucik zespołu Sick Puppies. Debiucik szalenie udany, trzeba dodać.

Tak to się powinno robić. Z jajem i na przekór. Zamiast serwować kolejną strzelaninę, czy – o zgrozo! – kolejnego RTS'a (koniecznie z elementami RPG), Sick Puppies raczą nas wesołą, bezpretensjonalną... hmm... strategią? Trudno powiedzieć, choć bardziej zakrawa to na delikatną parodię THE SIMS, gry tak wielbionej, jak zniechędzonej.

Skojarzenie z dojną krową Maxisa jest jak

najbardziej uzasadnione – na pierwszy rzut oka można pomyśleć, że to kolejny dodatek do THE SIMS. Jednak na oprawie podobieństwa się kończą, dalej wszystko jest na opak. Zamiast dogadzać swoim podopiecznym, musisz zamienić ich życie w koszmar... dosłownie i w przenośni.

Jesteś tytułowym Mistrzem Stachów, lokalnym bossem świata umarłych. Jako że nie żyjesz już od dłuższego czasu i nudzi ci się potwornie, postanawiasz zabawić się kosztem śmiertelników. Zbierasz więc ekipę swoich paranormalnych złomali i uderzasz na najbliższe przyłasko żywych w celu zajęcia lokalu.

Gra polega na straszaniu. Brzmi durnie? Na początku istotnie, lecz już po chwili łapięsz klimat i ogarnia cię niepoahamowana chęć wpędzenia śmiertelników w szaleństwo. Zanim jednak rozkręcisz się na dobre, warto ukończyć misję treningową. Dzięki temu zapoznasz się z mechaniką gry i interfejsem (bardzo intuicyjnym i nieskomplikowanym).

A jak zabawa z GHOST MASTER wygląda w praktyce? Na początek warto pokusić się o zapoznanie się ze strukturą budynku, który masz zamiar nawie-

## Ghost Master

Strategiczna

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 450 MHz,  
128 MB RAM, akceler. 3D

\* **Gra na platformy:** PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Sick Puppies / CD Projekt  
\* [www.ghostmaster.com](http://www.ghostmaster.com)

Kupa śmiechu, intuicyjny interfejs, znakomita oprawa audio-video

Niektóre pomysły można było troszkę rozwinąć... a tak – lipa!

Grafika

Dźwięk

Fajda

Gra lekka i bardzo sympatyczna, a przy tym złożona i dająca mnóstwo satysfakcji. Zanoszą się na wakacyjny przebieg

5

cenę 99.00

5

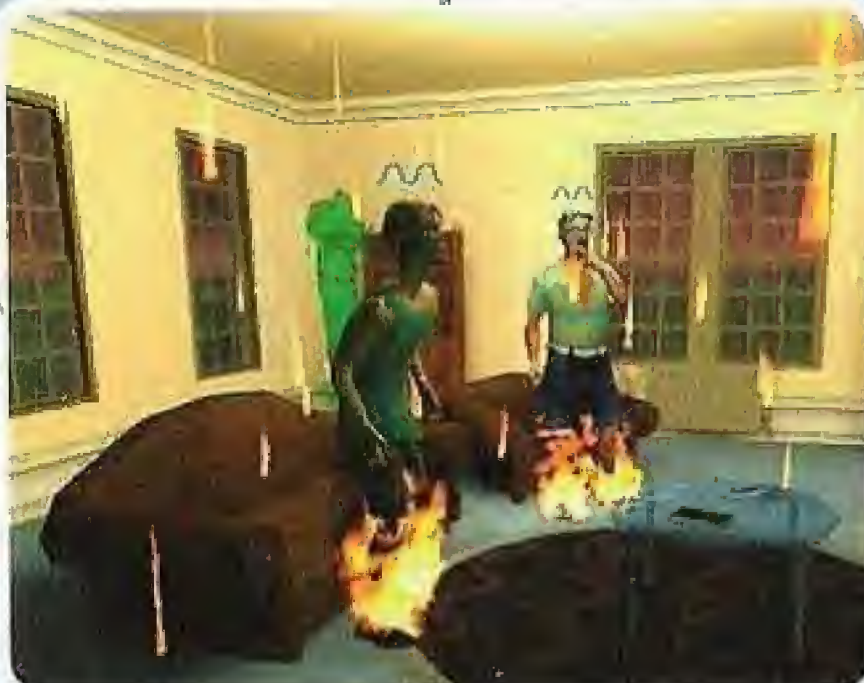
5

5





dzić i o poznanie zwyczajów śmiertelników. Zachowują się oni bardzo naturalnie, przechadzają się po budynku, czytają, śpią, bawią się, jedzą, rozmawiają – zupełnie jak we wspomnianych SIMSACH. Kiedy już dowiesz się, gdzie skupia się życie, czas zacząć działać. Spośród kilku dostępnych w danej misji upiórów wybierasz najodpowiedniejszego i zaczyna się cyrk. Dzwonienie łańcuchami, pojękiwanie, tradycyjne „Buuu!” to tylko wierzchołek góry lodowej. Każdy koszmarek posiada przynajmniej kilka popisowych numerów, a w trakcie gry może zdobywać kolejne. Powiększa się również twoja wesoła gromadka strachów. Gigantyczne pająki, gołemy, złe wróżki, martwi



ducha. Żeby nie było za łatwo, każdy twój strach posiada pewne preferencje – jeden pojawia się tylko w pobliżu urządzeń elektrycznych, drugi ma duszę artysty i chętnie nawiedzi salonik z fortepianem, jeszcze inny bardzo lubi straszyć nieletnich. I tak to wygląda. Tytuł do czegoś obliguje, więc po każdej misji dostajesz szczegółowy wykaz twoich dokonań, np. czas, jakiego potrzebowałeś na wypędzenie wszystkich z lokalu i odpowiednią ilość punktów. Potem zawsze można wrócić do którejś z poprzednich misji, aby ćwiczyć się w sztuce straszenia.

szaleńcy w kaftanach bezpieczeństwa, stuknięci spawacze, wiedźmy, zwyrodnialcy z rzeźniczymi hakami... do wyboru, do koloru. Widać, że twórcy naglądali się sporo klasyki, szczególnie tanich horrorów klasy B, skąd pochodzi większość straszylek. Wszystkie te motywy wymieszali ze sobą i podali na wesoło. I rzeczywiście, trudno się nie uśmieć na widok komiksowych monstrów, panienek uciekających z piskiem czy odchodzących od zmysłów domowników snujących się po lokalu z obłąkanym wzrokiem i mamrocących coś do siebie. Ale aby doprowadzić ludzi do takiego stanu, trzeba się trochę postarać. Na początku wszyscy wykazują sceptycyzm nawet na widok unoszących się przedmiotów, a dzięki zawrotem głowy puszcza mimo uszu. Należy więc odpowiednio rozplanować „ścieżkę zdrowia” tak, aby przerażony śmiertelnik, uciekając z jednego pokoju, natychmiast wpadał na następnego stracha. Poczytalność takiego delikwenta możesz śledzić na bieżąco, a kiedy nie wytrzymuje już nerwowo – daje nogę z nawiedzzonego budynku. Zwykle celem misji jest wykurzenie wszystkich obecnych, choć z czasem pojawiają się ciekawsze zadania: a to kogoś gdzieś zwabić, a to uwolnić jakiegoś

na wrócić do którejś z poprzednich misji, aby ćwiczyć się w sztuce straszenia.

Bardzo ładnie prezentuje się oprawa GHOST MASTER. Wnętrza budynków są obszerne, kolorowe, zaprojektowane z gustem i po brzegi wypełnione detalami (płyty, plakaty, zabawki, puszkę, dywany, stoliki, sprzęt RTV, automaty do gry...). Zarówno twoje ukochane maski, jak i przebrzydli ludzie wykonani są wzorowo, a komiksowa konwencja usprawiedliwia brak porażającej liczby szczegółów. Gra rusza nawet na starym sprzęcie i naprawdę niewiele więcej potrzeba, aby cieszyć się nią w pełni. Na oprawę muzyczną składają się głównie wesołe organowe motywy, nieodmiennie kojarzące się z „Rodziną Adamsów”. Zresztą trudno uniknąć skojarzeń z innymi filmami – wymienię tylko „Ghostbusters”, „Scoobydoo” czy nawet słynny „Sok z żuka”.

Miejsce mi się kończy, a najważniejszego jeszcze nie powiedziałem: Grać, panie i panowie! Grać, bo nareszcie pojawiło się coś nietuzinkowego, lekkiego, a przy tym bardzo grywalnego i zabawnego. Jasne, po jakimś czasie straszenie może trochę znużyć, ale misje są naprawdę lekkie i odprężające. Ja już wracam do gry robić „Uuuu!”

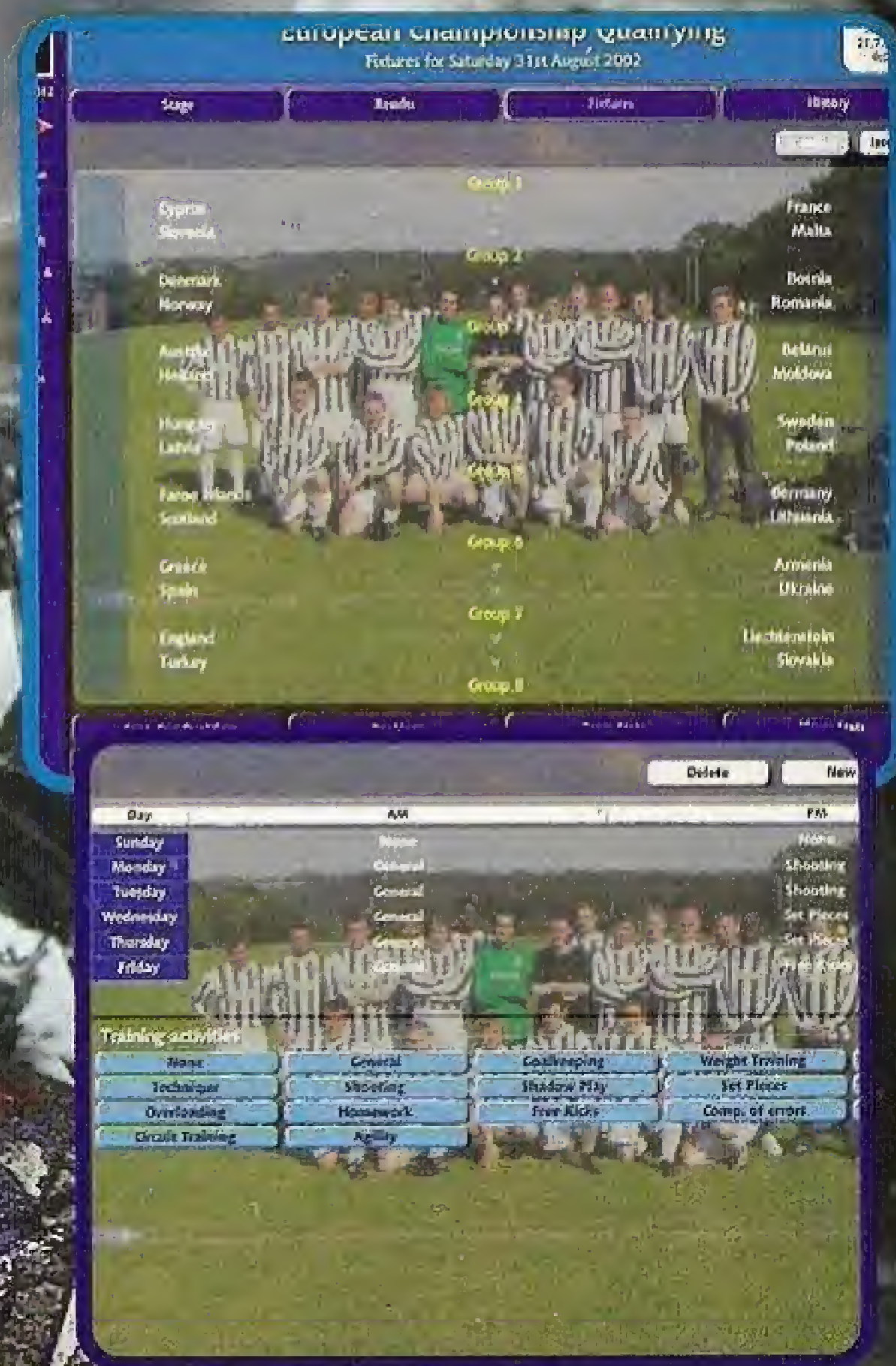
Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz





# CHAMPIONSHIP MANAGER

**FIFA 2004  
w wersji tekstowej**



**Z** całą pewnością CHAMPIONSHIP MANAGER 4 to najbardziej złożony komputerowy menadżer piłki nożnej. Zawiera 39 lig z ponad 200 tysiącami graczy o prawdziwych nazwiskach i umiejętnościach, oferuje setki opcji, tabelki i statystyk, pozwala szkolić zawodników na wielu różnych pozycjach, planować taktykę gry, zatrudniać trenerów, masażystów, łowców talentów... Jednym słowem umożliwia wczucie się w postać wyjątkowo namolnego kierownika drużyny, który wtrąca się do niemalże każdego aspektu działalności klubu.

Sam Jerzy Engel gra w serię CM od lat i traktuje ów program jako doskonałe narzędzie testowe, przydatne podczas ustalania składu na mecz czy organizowania treningu dla zawodników.

Czyżby więc na rynku ukazał się program, którego nie wypada nie znać? Niestety, nie. Podstawowy problem gry to... wspomniana wcześniej zaleta – złożoność. Całkowicie zielony gracz spędzi przed komputerem co najmniej miesiąc, zanim nabierze właściwego rozeznania w sprawach klubu oraz jego kadry. Nie wszyscy zdołają przebrnąć przez tak długi

ciężki trening – nie ma przecież nic bardziej frustrującego niż kolejny sezon zakończony spadkiem do niższej klasy rozgrywek. Zatem jeśli chcesz zagrać w dobrego (i to bardzo) menadżera piłkarskiego i przy okazji jesteś odporny na stres – wybór jest oczywisty.

Tylko co mają zrobić gracze, którzy na CM 01/02 zjedli swoje zęby? Czy kosztujący 140 złotych CHAMPIONSHIP MANAGER 4 wart jest zakupu? Cóż, w odróżnieniu od kilku poprzednich wersji, stanowiących jedynie mocno rozbudowane rozszerzenia CM3, ten program przynosi zupełnie nową jakość.

Pierwszą i chyba najistotniejszą zmianą jest wprowadzenie opcji podglądu. Gracz może włączyć sobie w miejsce tradycyjnych opisów słownych malutkie, wirtualne boisko, po którym biegają kolorowe kuleczki i starają się strzelić gola. Ułatwia to śledzenie przebiegu meczu i analizowanie postawy poszczególnych zawodników. Drugą, daleko ważniejszą zmianą jest podzielenie budżetu klubu na kilka oddzielnych

sektorów: jest pula na pensje, pula na transfery, pula na utrzymanie drużyny rezerwowych i amatorów. Kasę można zarobić m.in. sprzedając zawodników, przy czym nie zawsze się to udaje – wszyscy oszczędzają, jak tylko mogą.

Warto też nadmienić, że w grze pojawił się rozbudowany panel treningowy (mała rewolucja w łonie serii), nowa liga, zmiany w procesie ustalania taktyki, możliwość instalowania skórek w menu, negocjowania wyjazdów kadrowiczów na mecze reprezentacji i wiele innych opcji. Całość została bardzo przyzwoicie spolszczona, choć gracze przyzwyczajeni do wersji angielskiej mogą poczuć się nieco zagubieni w gąszczu często dość skomplikowanych polskich terminów. Oczywiście CHAMPIONSHIP MANAGER 4 ma swoje wady. Największą – obok szaty dźwiękowej – jest zasobność. Przy większej liczbie lig nawet potężne monstrum (P 2.0 GHz, 512 MB RAM) krztusi się i charcze. Ponadto grze zdarza się zawisnąć bądź zachować się niezrozumiale – po trzech zwycięstwach z rzędu zostałem zwolniony za wyniki! Na szczęście w Sieci pojawiają się kolejne łatki...

Werdykt? Proszę bardzo – CHAMPIONSHIP MANAGER 4 mimo kilku błędów i niewygodnego menu stanowi krok do przodu w historii serii. Wiele wody upłynie w kolanach zawodników Wisły, nim znajdzie się sportowy menadżer lepszy od niego!

Michał „Joel” Zacharzewski

## Championship Manager 4

Menadżer piłkarski

**Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 600 MHz,  
64 MB RAM

**Gra na platformy:** PC  
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

**Sports Interactive / Cenega**  
**www.cm4.pl**

Najbardziej złożony piłkarski menadżer na świecie

Dźwięk, grafika, wymagania sprzętowe. Tylko dla jajołowych!

Słaba grafika, męczący dźwięk, wymagania... oto najlepszy menadżer piłki nożnej. Kiszka kiszka pogania...

**Grafika**  
**Dźwięk**  
**Fajda**



"THE INCREDIBLE HULK" and "THE INCREDIBLE HULK" are trademarks of Universal Interactive, Inc. and all related comic book characters, TM & © 2003 Universal Interactive, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. "THE INCREDIBLE HULK" movie © 2003 Universal Studios. All rights reserved. UNIVERSAL PICTURES and the Universal Pictures logo are trademarks of Universal Pictures, Inc. in the U.S. and/or other countries. WALT DISNEY PICTURES, MARVEL, and THE INCREDIBLE HULK are registered trademarks or trademarks of Walt Disney Pictures, Inc. in the U.S. and/or other countries and are used under license from Marvel. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# HULK

## WPADNIJ W FURIĘ!

Po wydarzeniach zaprezentowanych w przebojowym filmie Universal Pictures, naukowiec dr Bruce Banner oraz jego alter ego, Hulk, walczą z super-totem zwanym The Leader, planującym stworzenie armii niepokonanych potworów.

Gra Incredible Hulk dostępna jest także na Game Boy Advance™



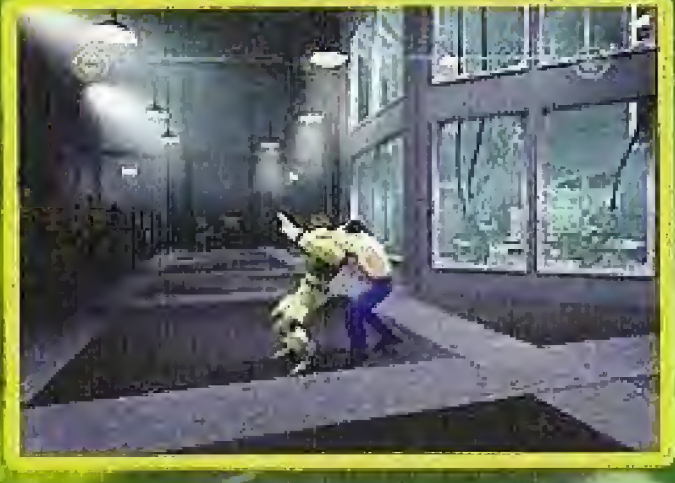
25 lokacji o niespotykanym poziomie interakcji - możesz zniszczyć wszystko co zobaczysz na ekranie.



Zmierz się z wrogami znanymi ze stron komiksu. Jednocześnie możesz walczyć nawet z 10 przeciwnikami.



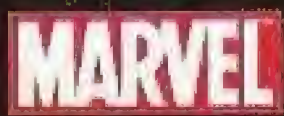
Aż 45 kombinacji ciosów umożliwia rozprawienie się z wrogami.



Jako Bruce Banner prześledź wrogów skradając się i maskując.

### ZAGRAJ W GRĘ - ZOBACZ FILM

www.play.it.pl



PlayStation 2



PC CD

GAME BOY ADVANCE



# POST MORTEM

*Mroczny klimat dawnego Paryża, intrygująca zagadka kryminalna, piękne kobiety i ta nazwa: POST MORTEM (po śmierci)...*



**N**ajnowsza gra przygodowa autorów SYBERII przenosi cię do stolicy Francji. Wcielasz się w postać prywatnego detektywa, Gusa McPhersona. Pewnego dnia do twojego biura przybywa tajemnicza kobieta, Sophia Blake, która prosi cię o pomoc w rozwiązaniu zagadki śmierci swojej siostry i jej męża. Nie jesteś do końca pewien, czy powinieneś przyjąć zlecenie, ostatecznie jednak przekonuje cię urok osobisty klientki, a także przedstawione przez nią tzw. argumenty finansowe.

Śledztwo rusza z kopyta i wkrótce przekonujesz się, że morderstwo stanowiło część dziwnego, pradawnego rytuału. Głowy ofiar zostały odcięte od korpusów i umieszczone pomiędzy nogami zabitych. Cała hi-

storia coraz mniej ci się podoba, zwłaszcza że powoli zaczynasz pojmować smutną prawdę – Sophia Blake nie była z tobą do końca szczerą...

Miejszem akcji jest wspomniany już Paryż. Bohater odwiedza całą masę lokacji, poczynając od tak typowych miejsc, jak bar czy restauracja, poprzez komisariat francuskiej policji i szpital dla obłąkanych, a kończąc na wysmarowanym krwią pokoju w hotelu Orphee. Podobnie sprawa ma się z postaciami. Spotykasz ich w POST MORTEM bardzo wiele. Zaprzyjaźniony barman, prywatny detektyw, policjant, recepcjonista czy znajoma, która nie tylko potrafi świetnie fałszować zaproszenia, ale także umili ci czasem samotne noce. Z każdą z napotkanych osób można porozmawiać i zadać jej całą masę pytań. Często posuwa to akcję do przodu, niestety momentami odniesziesz wrażenie, iż dialogi są za długie, a rozmowy zbyt nudne.

Jak to zwykle w grach przygodowych bywa, tak i tutaj na drodze do rozwikłania tajemnicy pojawi się wiele zaga-

dek. Muszę przyznać, że dawno już nie widziałam tak zgrabnie wplecionych w fabułę zadań. Otwieranie zamka przy pomocy wytrychów, sporządzanie portretu pamięciowego mordercy czy szukanie szczegółów na obrazie – wszystkie wymagają obudzenia szarych komórek i z pewnością będą wyzwaniem nawet dla bardziej doświadczonych graczy. Poza zagadkami, podczas gry Gus znajdzie również mnóstwo przedmiotów, które umieszcza w schowku o nieograniczonej pojemności i które wykorzystuje następnie w odpowiednich miejscach. W kwestiach technicznych gra wypadła co najmniej dobrze. Sterowanie nie

jest skomplikowane. Wszelkie czynności – poruszanie się między lokacjami, wywoływanie schowka bądź wybieranie opcji dialogowych wykonuje się za pomocą myszy. Pomyślano nawet o możliwości przemieszczania się między lokacjami za pomocą mapy! Oczywiście piękna grafika i świetna praca projektantów lokacji, a uszy ciekawe motywy muzyczne. Ale choć to, co piszę, może przypominać ideal, idealnym jednak nie jest... Nie ma róży bez kolców: dobre wrażenie psują statyczne, bitmapowe postaci niebiorące udziału w zabawie. Ohydla!

Mimo to POST MORTEM jest kolejną bardzo dobrze wykonaną przygodówką, która – jak się wydaje – ma osłodzić graczom oczekiwanie na drugą część SYBERII. Opisywany produkt może śmiało konkurować z najlepszymi, choć – jak już wspomniałam – nie jest pozbawiony wad. Jednakże ci, których zachwyciła leciwa już gra BLACK DAHLIA, na pewno nie poczną się zawieść.

\*\*\* Anna „Devil” Wojewódzka

## Post Mortem

Przygodówka

\* Wymagania sprzętowe:  
P2 350 MHz  
64 MB RAM, 500 MB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☑ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Microids / Cenega  
\* www.postmortem-videogame.com

Wciągająca zagadka  
nie zepsuta przez choro-  
ne sterowanie

Drobne, ale niestety  
nieprzyjemne błędy  
graficzne

Grafika  
Dźwięk  
Fajda

Jest tu tajemnicza zbrodnia, odrobina romansu, czar nocnego Paryża i ten słodki zapach krwi o poranku. Bardzo fajna przygodówka



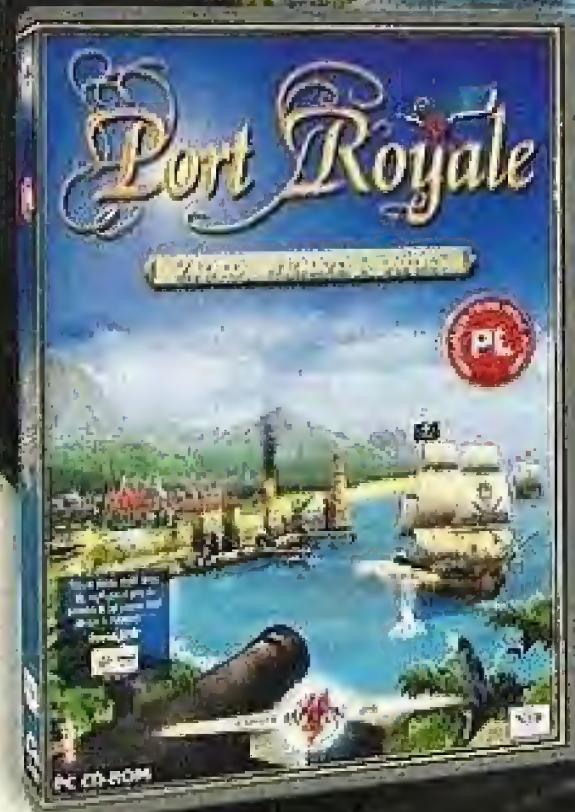




# Port Royale

Złoto, władza i piraci

*Gigantyczne  
pole rozgrywki,  
rozciągające się na cały  
karaibski „Nowy Świat”.  
Wybierz swoje przeznaczenie,  
stań się kupcem albo piratem,  
szukaj ukrytych skarbów,  
zdobywaj miasta.  
Graj i wygraj.*



Dajemy Ci wybór!  
W sprzedaży również  
limitowana edycja  
kolekcyjna  
z ekstra dodatkami.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)

[www.cenega.pl](http://www.cenega.pl)

Wydawca gry w Polsce:  
Cenega Poland Sp. z o.o.  
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37



Copyright © 2003 Ascaron Entertainment GmbH,  
and/or Ascaron Entertainment (UK) Ltd.





**Kontynuacja najlepszej gry  
wszech czasów (według  
magazynu PC Gamer)  
atakuje rynek!!!**



# VIKING INVASION

## MEDIEVAL TOTAL WAR

**N**iedawno przeczytałem, że Wikingowie jako pierwsi przywieźli na Wyspy Brytyjskie przyrządy do prasowania (składające się wówczas z dobrze wygładzonych kamieni). Jednak kojarzenie ich tylko z tym jednym osiągnięciem kulturowym byłoby sporym (oj, sporym!) niedopowiedzeniem. Bo Wikingowie zajmowali się przede wszystkim tym, co jest bliskie sercu

każdego prawdziwego faceta: bijatyką, rabowaniem i chędożeniem dziewczek (czy tego chcieli, czy nie, co tylko zwiększało atrakcyjność wycieczek).

Wikingowie pochodzili z Danii, Szwecji lub Norwegii i najeżdżali słabo strzeżone wybrzeża wyspiarzy. Zapuszczali się również do Irlandii, a nawet stworzyli tam własne państewka! MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION opowiada o tym trudnym okresie w życiu Anglika, kiedy w każdej chwili mógł dostać w łeb toporem, stracić dobytek, a jego żona oraz córki mogły zostać dokładnie przeleciane przez bandę wygłodzonych i czułych na wdzięki niewieście żeglarzy.

W VIKING INVASION możesz nie tylko poprowadzić skandynawskie hordy na bogate angielskie ziemie (ach, te ociekające złotem opactwa!), ale również wcielić się w postać króla jednej z nacji zamieszkujących Wyspy. I walczyć nie tylko z Wikingami (którzy zwłaszcza w pierwszym okresie gry stanowią spore wyzwanie), ale również z własnymi sąsiadami. W efekcie twoimi przeciwnikami

### MTW: VI

strategia turowa / RTS

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 900 MHz,  
256 MB RAM, 700 MB HDD

cena  
99.00

\* **Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* **Creative Assembly / LEM**  
\* [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

Nowa, rozbudowana kampania, zmiany we włoskiej grze

Nie ma edytora map niebieskich. W kampanii Wikingów mało jednostek

Grafika

Dźwięk

Frajda

4+

5

6-

MTW i dodatek VIKING INVASION biją wszystko, co do tej pory pojawiło się na rynku strategii. Nie mogą się doczekać MTW: ROME



mogą zostać Piktowie, Szkoci, Saksoni, Irlandczycy, Walijszczy, a także mieszkańcy Mercii oraz Northumbrii.

Istnieje kilka istotnych różnic między prowadzeniem Wikingów a innych nacji. Po pierwsze, żeglarze ze Skandynawii dysponują ogromną flotą, co pozwala im od samego początku rozgrywki zaatakować niemal każdą prowincję nadbrzeżną. Po drugie, Wikingowie nie muszą budować portów, aby okrętować wojska! Wystarcza im sama obecność łodzi na sąsiadującym akwenie. Oznacza to, że są w stanie przenosić się jak szarańcza z miejsca na miejsce i pustoszyć wybrane ziemie. Czyli – dokładnie tak jak w rzeczywistości. I wreszcie po trzecie: angielskie królestwa nie są w stanie zaatakować rodzimych ziem Wikingów, gdyż oddziela je od nich pas głębokiego morza.

Niestety, wybór jednostek w wypadku VIKING INVASION jest dość skromny. Nie ma się jednak co dziwić – takie to były czasy, nie nastąpiło jeszcze znane ze średniowiecza wojskowe różnicowanie. Ale nie znaczy to, że nie będziesz miał do dyspozycji interesujących żołnierzy. Szczególnie zażarci są Berserkerzy, zaledwie dwunastoosobowa elitarna jednostka, prawie całkowicie odporna na panikę, która sieje spustoszenie wśród przeciwników, kosząc wszystko i wszystkich równo z trawą.

Na potrzeby nowej kampanii przygotowano nowe schematy rozwoju ekonomicznego i militarnego, ale znacznie uboższe niż we właściwej grze. Ale przecież w IX wieku nie mogło być mowy o zachwycającym rozwoju, zwłaszcza na terenach dzisiejszej Anglii, stanowiącej głębokie zadupie wszechświata. Czy nie fajniej byłoby stworzyć na przykład kampanię traktującą o walce o Ziemię Świętą w XII wieku, gdzie rywalizowałyby ze sobą chrześcijańskie i muzułmańskie minipaństwa (a było tego, o j było...)? Mam wrażenie, że nawet walka o zjednoczenie Polski w XIII wieku byłaby dużo bardziej pasjonująca (wpływy litewskie, krzyżackie, czeskie,



niemieckie, ruskie, multum piastowskich książątek z rdzennych ziem polskich, Śląska i Pomorza, najazdy tatarskie – sam miód), ale dla autorów zza Wielkiej Wody temat to na pewno zbyt ryzykowny i ekscentryczny.

Twórcy VIKING INVASION nie tylko dodali nową, rozbudowaną kampanię, ale dokonali istotnych zmian we wszystkich trzech kampaniach właściwej gry. W tej chwili walcząc o władzę nad Europą, możesz poprowadzić nacje występujące dotychczas jako neutralne, czyli: Sycylijczyków, Aragończyków i naszych bratanków Węgrów. Doszło też kilka nieznanych do tej pory jednostek (ciężka kawaleria stepowa, hiszpańscy piesi oszczepnicy, słowiańscy wojownicy, ruscy włócznicy, opancerzeni włócznicy, arabska piechota, ruska konna drużyna, węgierscy łucznicy zwani Szekely, arabscy łucznicy konni Faris itd.). Na ogół nie są to jakieś rewelacyjne wojska, ale zabawę jednak uatrakcyjnijają. Bardzo ciekawe jest na-

tomiast nowe działo z epoki „late” o nazwie „organ gun”. Jedno pierdnięcie z tej istic diabelskiej maszyny potrafi wytłuc dużą część wrogiej jednostki i często powoduje w dodatku panikę. Niestety, ma ona dość mały zasięg, co mocno ogranicza jej przydatność.

W samej mechanice gry zmieniło się niewiele, ale są to zmiany na lepsze. Po pierwsze i najważniejsze, od tej pory oblegająca zamek armia co roku automatycznie ponosi straty. Po drugie, wszystkie nowo nabyte vices and virtues (czyli tak naprawdę: wady i zalety dowódców) zostają podane pod koniec każdej tury (żeby nie było głupich niespodzianek). Po trzecie, na początku dużej bitwy gracz decyduje o składzie głównej armii i armii posiłkowej. Po czwarte, komputer gra znacznie rozsądniej, co widać zwłaszcza na przykładzie floty. Kiedyś znalezienie bizantyjskich okrętów na Morzu Bałtyckim było nie do pomyślenia, a teraz jest to normalka. Po piąte, stworzono możliwość rozbudowy „instalacji” szkolących szpiegów i skrytobójców. Po szóste, budynki dobrej jakości dodają punkty odwagi rekrutowanym w nich żołnierzom. Po siódme, zwiększyła się częstotliwość buntów, wynikających z kłótni pomiędzy spadkobiercami zmarłego króla (a bunt to jedna wielka groza i królestwo idzie w ciągu roku w rozsypkę).

Przyznaję bez bicia, że MTW jest jedyną grą, w którą niemalże od roku gram

dla zabawy. Reszta programów doświadcza zaszczytu instalacji na moim kompie tylko z powodów zawodowych. VIKING INVASION znacznie mi oszczędza czas oczekiwania na TOTAL WAR: ROME, która, jak wskazują wszystkie znaki na niebie i ziemi, będzie dla miłośników strategii tym samym, co HALF-LIFE, DOOM i QUAKE razem wzięte dla miłośników robienia krwawego burdelu na ekranach monitorów. Szkoda tylko, że autorzy VIKING INVASION nie przygotowali wygodnego edytora mapy polityczno-gospodarczej. Owszem, mogę sobie taką mapę sam zrobić, „mieszając” w programie, ale jest to czasochłonne, kłopotliwe i przy wprowadzaniu zasadniczych zmian mocno skomplikowane (wystarczy błąd przy wpisaniu jednej literki i program „złazi”). Skonstruowanie prostego edytora opartego na systemie okienek i ikon (a nawet na wzór tabelki w Excelu) to byłaby banalna robota na kilka dni dla jednej osoby. Dlaczego tego nie zrobiono, skoro autorzy muszą wiedzieć, że tysiące graczy biedzi się nad tworzeniem różnych innowacji i można było im zadanie ułatwić? Cholera, nie mam najmniejszego pojęcia! I chętnie wyjaśniłbym to z głównym designerem, trzymając w dłoni młotek, którym mógłbym mu wtłuc trochę rozumu do głowy.

Uwaga: po zainstalowaniu VIKING INVASION nie będziesz już mógł korzystać z zapisanych wcześniej w MTW gier!

\*\*\* Jacek „Randall” Piekara





# TROPICO 2

## PIRATE COVE

**Piękne Karaiby powracają! Ale tym razem przeniesiesz się o 300 lat i założysz czapkę z trupa czachą**

**C**zy może być coś piękniejszego w życiu pirata niż kąpanie się w beczkach rumu, rozkradanie bogactw, pustoszenie spokojnych osad, napawanie się łzami wdów oraz sierot i mordowanie każdego cywila spotkanego na błękitnych wodach Karaibów? Nie, mili moi! Bo pirat to pirat i musi wieść żywot pełen ekscytujących przygód! Niejedna już gra opowiadała o losie korsarzy, bukanierów, piratów czy jak tam nazwać żądną złota i rumu zgraję obwieszów. Niejedna też odniosła sukces. Czy taki sukces uda się powtórzyć TROPICO 2, zwłaszcza że PIRATE COVE

nie jest prostą kontynuacją jedyńki? TROPICO było symulacją życia współczesnej wyspy, a do zadań gracza należało zapewnienie obywatelom wszelkich luksusów oraz stworzenie państwa silnego gospodarczo, atrakcyjnego turystycznie i stabilnego politycznie. Pomysł na PIRATE COVE jest zupełnie odmiennej natury. To nie symulator miasta-państwa. To symulator zgraj wściekłych szerszeni ruszających w bój, by zająć ule spokojnych pszczołek i wychłać im cały miodek.

Akcja rozpoczyna się w XVII wieku na Karaibach, a ty wcielasz się w postać spokojnego osadnika zajmującego się uprawą cukru i intensyfikacją przyrostu naturalnego Mulatów. Do czasu... Do czasu, kiedy przybywasz do pirackiego miasteczka z zamiarem zostania Kimś.

Co jest twoim zadaniem? Ho, ho, to prawdziwa epopeja, do której snucia przydałaby się chyba flaszeczka rumu... A może chociaż gorzałki? Kufel piwa? Ale z ciebie skąpiradło! Chcesz opowieści za darmo? No dobra, niech ci bokiem wyjdzie... Do twoich zadań należy:

1. Utrzymanie porządku wśród jeńców i niewolników. Można to osiągnąć zarówno za pomocą kija, jak i marchewki. Generalnie jednak im ludzie są bardziej zadowoleni, tym mniej skorzy



### Tropico 2

Strategia ekonomiczna

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium II 450 MHz,  
128 MB RAM, 1 GB HDD

\* **Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* **Frog City / na razie nieznaną**  
\* [www.tropico2.com](http://www.tropico2.com)

W tej grze niemal wszystko zostało przygotowane bardzo OK! Niestety, korzystanie z pewnych danych bywa bardzo utrudnione

Grafika

4+

Dźwięk

4+

Fajda

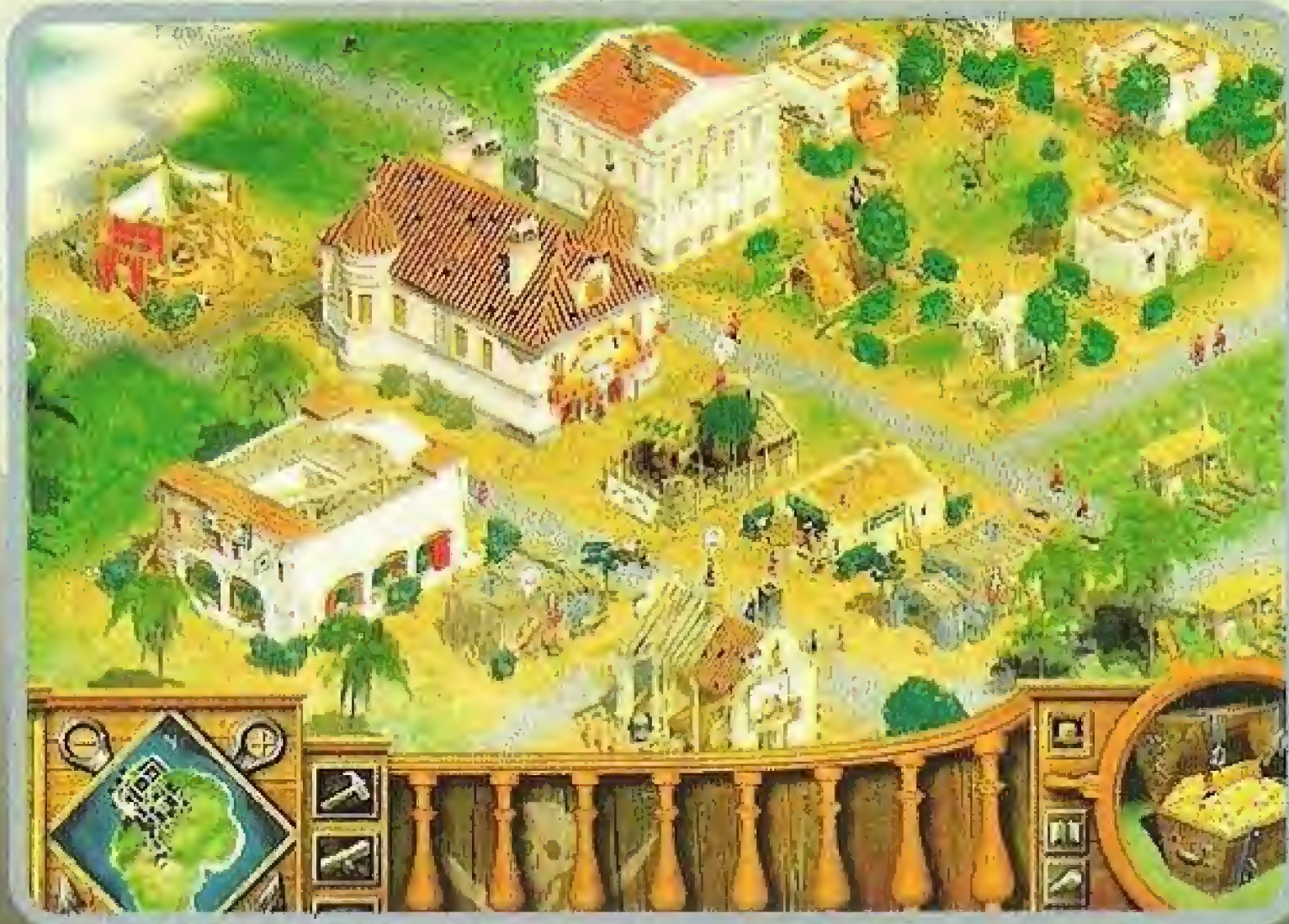
5-

TROPICO było dowcipną i inteligentną zabawą. Dobrze, że w PIRATE COVE udało się utrzymać poziom jedyńki

5-

cena 40.00\$





do buntów, w których można przecież stracić życie.

2. Utrzymywanie dobrych stosunków z innymi pirackimi potęgami oraz ukrywanie położenia wyspy przed mocarstwami takimi jak Hiszpania czy Anglia.

3. Wysyłanie dzielnych piratów na łupieżcze rajdy. Złoto, złoto, złoto... Więcej złota, mój ssskarbie... Ale żeby twoi dzielni korsarze

mieli za pomocą czego wojować z obcymi potęgami, musisz zapewnić im odpowiednie uzbrojenie. A przecież wytworzenie zwykłego pałasza nie jest takie proste. Trzeba wydobyć żelazo, przerobić je, wytopić, a potem obrobić w kuźni. Jeden mały pałasz, a ile przy nim roboty!

4. Sprawianie radości zamieszkującym wyspę piratom. I ten właśnie punkt wymaga szczegółowego omówienia, gdyż w nim tkwi sedno tego



programu. Otóż na początku piraci są zgrają nędznych obwiesiów bez specjalnych wymagań. Schlać się na umór i porzygać w kącie karczmy – oto ich wyobrażenie o szczęśliwym życiu. Ale potem będą chcieli coraz więcej. Tawerny, szulernie, domy rozpusty, duży wybór alkoholi, modne ciuchy, a nawet różne „upiększaczki” (bo wśród piratów są również kobiety).

Podobnie jak w TROPICO, także tutaj możesz uzyskać komplet informacji o każdym z obywateli twojej wysepki. Piraci zostali dobrze scharakteryzowani, a ich nastawienie do świata oraz do ciebie dynamicznie się zmienia. Przecież jasne jest, że będą cię bardziej lubili, kiedy dasz im ptasie mleczko (firmą Wedel, ja bardzo proszę o reklamę na okładkę!) oraz różne inne małmazje i fir-cyfuszki, a znienawidzą kogoś, kto nie zapewnia im ani dobrych łupów, ani godziwej rozrywki.

PIRATE COVE ma wiele zalet. Z pewnością należy do nich łatwość opanowania interfejsu (to ważna sprawa, bo nie ma nic gorszego niż zabawa z niezrozumiałymi ikonkami). Na uwagę zasługuje też grafika. Niby proste 2D bez bajerów, ale jednak wykonane z wdziękiem. I na pewno do zalet można również zaliczyć panujący w grze humor, a zwłaszcza „gadane”

wstawki narratora. Co ważne, możesz zarówno uczestniczyć w przygotowanej przez autorów kampanii, jak i wziąć udział w „otwartej” grze, w której sam zdecydujesz o wielu sprawach (wyglądzie i położeniu wyspy, celach rozgrywki itp.). A wady? Cóż, wady ma wszystko, nawet ta naprawdę ciekawie przygotowana gra. Przede wszystkim fatalnie przygotowano system informacji o pracownikach i budynkach. Gracz może czasami w ogóle się nie zorientować albo straci mnóstwo czasu na „doklikanie” się do tego, że np. świetnie wyszkolona osoba pracuje na nieodpowiednim dla niej stanowisku. Przykład z życia? Bardzo proszę! Czy możesz zrozumieć moje przerażenie, kiedy zobaczyłem, że pewna świetnie wyszkolona kobieta lekkich obyczajów nie umila życia klientom w luksusowym domu publicznym tylko na ulicy! Zmroziło mnie do szpiku kości ;-). Żarty żartami (choć przykład jest prawdziwy), ale to jednak ogromna niedogodność.

Generalnie jednak PIRATE COVE to gra ciekawa. Jedna ze strategicznych perełek i godny kontynuator chwały TROPICO! Na pohybel szczerom lądowym!

\*\*\* Jacek „Randall” Piekara





# HARD TRUCK

## 18 WHEELS OF STEEL

**Na osiemnastu kołach ciężarówka przywieziona ci kilkaset MB shitu...**

dukowany został przy najmniejszym możliwym nakładzie pracy – co widać, słychać i w zasadzie także czuć.

Zapomnij o jakiegokolwiek swobodzie. Nawet na chwilę nie możesz opuścić szoferki, nie możesz z nikim rozmawiać i generalnie rzecz ujmując – poza prowadzeniem wozu nie możesz zrobić absolutnie nic. Żeby to jeszcze dało satysfakcję! Po wnętrzu kabiny rozglądasz się za pomocą szaleńczo czulej myszy (co ciekawe, operowanie suwakiem czułości kursora nie przynosi absolutnie żadnej różnicy), zaś maszyną kierujesz za pomocą pięciu klawiszy (kursory i spacja jako hamulec ręczny). I to tyle. Możesz pomyśleć, że rekompensują to fajne misje. Otóż nie bardzo. Jesteś kierowcą ciężarówki i wozisz towary – z punktu A do punktu B i z powrotem. Och, przepraszam – istnieje możliwość kompresji czasu. Ale wprowadzenie do gry tylko jednego trybu zabawy to przecież skrajna głupota, wołająca o pomstę do nieba i interwencję inkwizycji!

Twój wehikuł wyposażono w naj-

trwalszą karoserię – choćbyś godzinami taranował samochody, motory, a nawet wjeżdżał w ściany budynków, nie zobaczysz nawet zarysowanej maski. Rozumiem, że HARD TRUCK to nie GTA3, ale odnoszę wrażenie, że programiści Buka Entertainment zatrzymali się na etapie PAC-MANA. Nawet gdy z ogromną prędkością wjedziesz na motocykl, nie oczekuj, że ten choćby zadrzy – co najwyżej z racji wadliwego systemu kolizji twoja ciężarówka przeplynie przez niego. To swoją drogą zaskakujące, jakim cudem solidna firma, jaką jest TopWare, zajęła się promocją tak skrajnego ścierwa. Bo kiedy patrzę na załączoną do gry informację, na której widnieją zdania takie jak „realistyczna grafika 3D” czy „wierna symulacja jazdy”, to nie wiem – mam się śmiać czy ciężko pogniewać, bo ktoś tu widać ma mnie za totalnego idiotę?! Przecież to

tak, jakby reklamować „Bolka i Lolka” jako najnowsze osiągnięcie animowanej kinematografii!

W HARD TRUCK spięrzono absolutnie wszystko. Gra jest nudna jak debata sejmowa, brzydka jak noc listopadowa, zaś jej warstwa dźwiękowa to jakiś chory żart – tyczy się to zwłaszcza doprawdy ohydnej muzyki, jaka przygrywa tej kartorze. Pogardzam tą grą całym moim jestestwem i choćby dopłacano mi miliardy dolarów, nie chcę HARD TRUCK nawet jako podstawki pod kubek z kawą.

... Maciej „Anzelmo” Ogiński

### Hard Truck: 18 Wheels Of Steel

Symulator ciężarówki

\* Wymagania sprzętowe:  
Pentium III 600 MHz  
128 MB RAM, 250 MB HDD

cenę  
79.90

\* Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

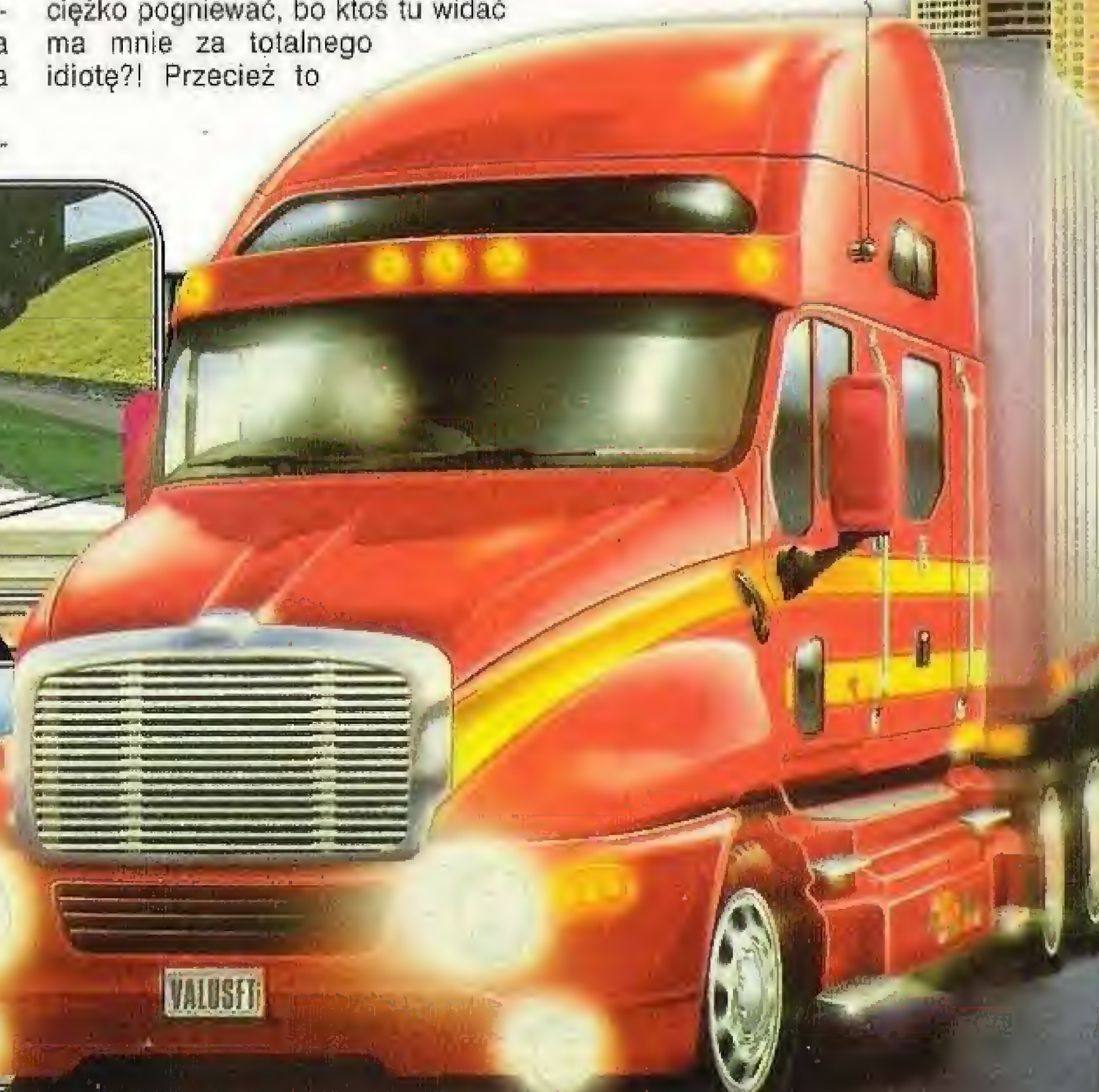
\* Buka Entertainment / TopWare  
\* www.topware.pl

Programiści mieli zajęcie

Istnienie tej gry to obraz dla gatunku ludzkiego.

Grafika 2-  
Dźwięk 1-  
Fajda 0

Zdecydowanie najgorsza gra, w jaką dane mi było kiedykolwiek zagrać. Co to w ogóle miało być?!





- AA09.017608** Ewelina Flinta, Żaluje
- AA09.016863** Eminem, Sing For The Moment
- AA09.014068** Ich Troje, Żadnych Granic
- AA09.015354** In Grid, Tu Es Foutu
- AA09.017069** Pink, Family Portrait

- AA09.017855** Westlife, Tonight
- AA09.017854** Shania Twain, Ka Ching
- AA09.017853** Shakira, The One
- AA09.017361** Santana, Game Of Love
- AA09.017360** Oasis, Song Bird
- AA09.018253** Kelly Osbourne, Shut Up
- AA09.018251** Craig David & Sting, Rise And Fall
- AA09.009217** Elvis Presley, Little Less Conversation
- AA09.014065** Bomfunk MCs, Something Going On

- AA09.018256** Reamon, Come And Go
- AA09.017852** Peja/ Slums Attack, Jest jedna rzecz
- AA09.017359** Myslowitz, Chciałbym umrzeć z miłości
- AA09.017081** Edyta Górniak, Impossible
- AA09.017851** Linkin Park, Somewhere I Belong
- AA09.017848** Ich Troje, Pokaż swoją twarz
- AA09.018260** Marcin Rozynek, Najlepsze
- AA09.017615** Robbie Williams, Come Undone
- AA09.017609** Idol 2, Czy

## WIADOMOŚCI GRAFICZNE

SMS 7265 2,44 zł

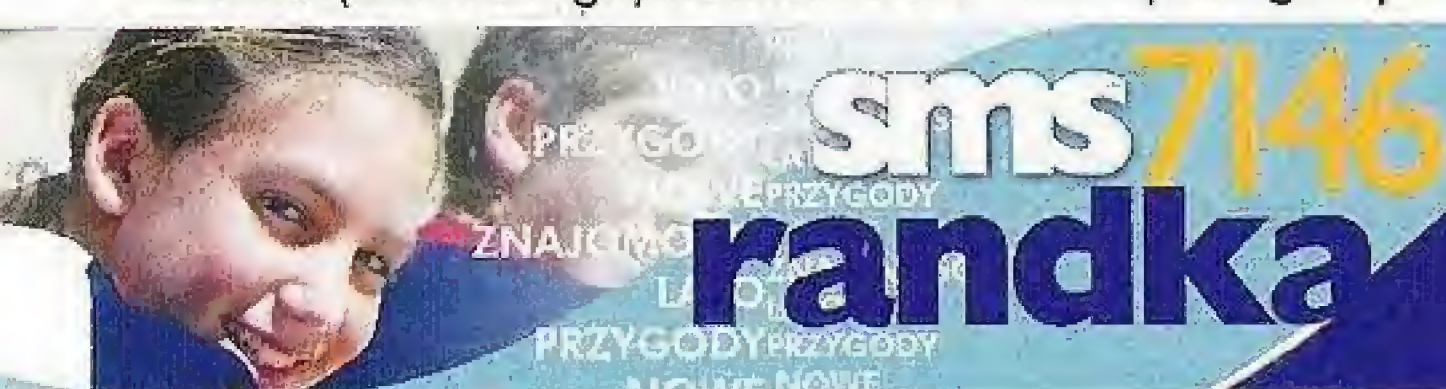


## LOGOSY SMS 7164 1,22 zł



## JAK TO ZROBIC ?

Jeżeli chcesz mieć nowe logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł z VAT. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł z VAT. Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści : AA09.(numer logo).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.506517666. Usługa dostępna dla wybranych telefonów NOKIA



Wszystko w zasięgu Twojego SMS-a!  
Bądź cool i przyłącz się do nas!

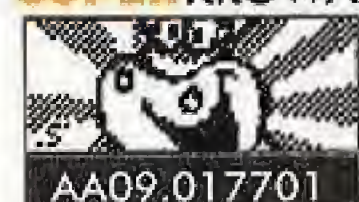
Wyślij SMS-a o treści **RANDKA.CL** na nr **7146**  
Nie zwlekaj! **ZABAWA JUŻ TRWA!**

## SUPERZWIERZAKI

JUŻ TERAZ SPRAWDŹ **MOC**  
**SUPERZWIERZAKA** NA SWOIM TELEFONIE.

### WIADOMOŚCI GRAFICZNE - SMS NA NUMER 7265

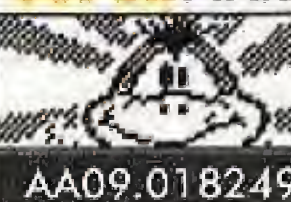
#### SUPERKROWA



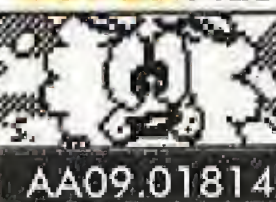
#### SUPERROBAK



#### SUPERPTAK



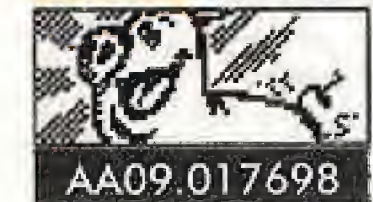
#### SUPERPIES



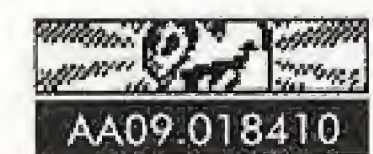
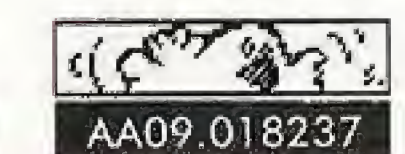
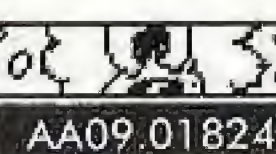
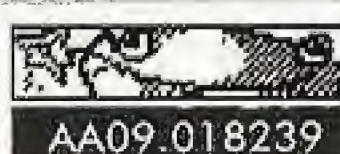
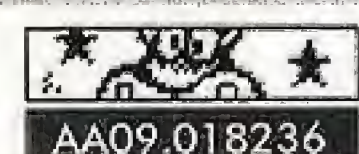
#### SUPERKURCZAK



#### SUPERŚWINIA



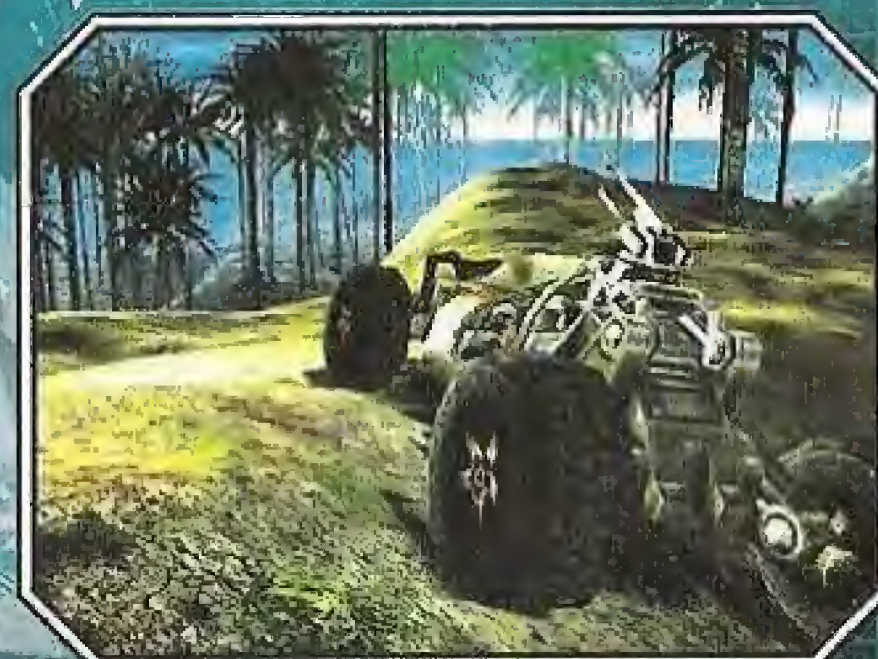
### LOGOSY - SMS NA NUMER 7164



Chcesz poczuć MOC SUPERZWIERZAKA wyślij SMSa o treści: AA09.(numer logo) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć wiadomości graficzne z SUPERZWIERZAKAMI, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje cię to tylko 2,44 zł. Jeżeli chcesz podzielić się MOCĄ SUPERZWIERZAKA ze swoim znajomym, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla wiadomości graficznych) o treści: AA09.(numer logo lub wiadomości graficznej).numer telefonu znajomego, np. AA09.105599.506517666. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA.



Po długim  
oczekiwaniu  
wreszcie na rynku  
pojawił się  
**CHROME. Indżoj!**



# CHROME

## Chrome

FPP

\* Wymagania sprzętowe:  
Pentium III, 800 MHz  
256 MB RAM, 1,7 GB HDD

cena  
99.00

\* Gra na platformy: PC  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* Techland / Techland  
\* <http://chromethegame.com>

Ogromna przestrzeń,  
wspaniały dźwięk, sys-  
tem cieni

Wymagania sprzętowe,  
chodzenie po lasach,  
ładowanie poziomów

Grafika

Dźwięk

Fajda

W końcu nadszedł  
i udowodnił, że warto  
było czekać. Nie jest  
to może rewolucja  
w gatunku gier FPP, ale  
trzyma wysoki poziom

5- 5- 5-

5

M

inęło wiele czasu od mo-  
mentu, kiedy pojawiły się  
pierwsze informacje  
o shooterze CHROME.  
Upływały dni i miesiące,  
a premiery nie było. Nie-  
dawno jednak temat  
odżył na dobre i oto  
światło dziennie ujrzało  
kolejne dziecko firmy  
Techland!

Zagłębianie się w fa-  
bulę CHROME jest  
bez sensu, gdyż zosta-  
ła ona tak skonstru-  
owana, że jeśli nie  
chcesz zepsuć sobie  
zabawy, musisz ją po-  
znawać od początku  
sam. Włec, tytułem  
wstępu, tylko kilka  
słów. Wcielasz się

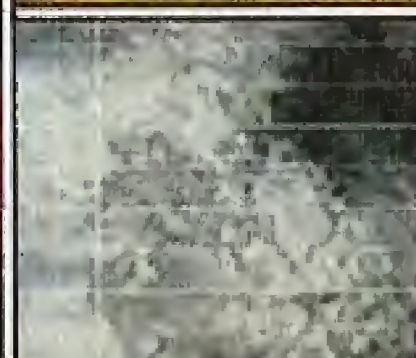
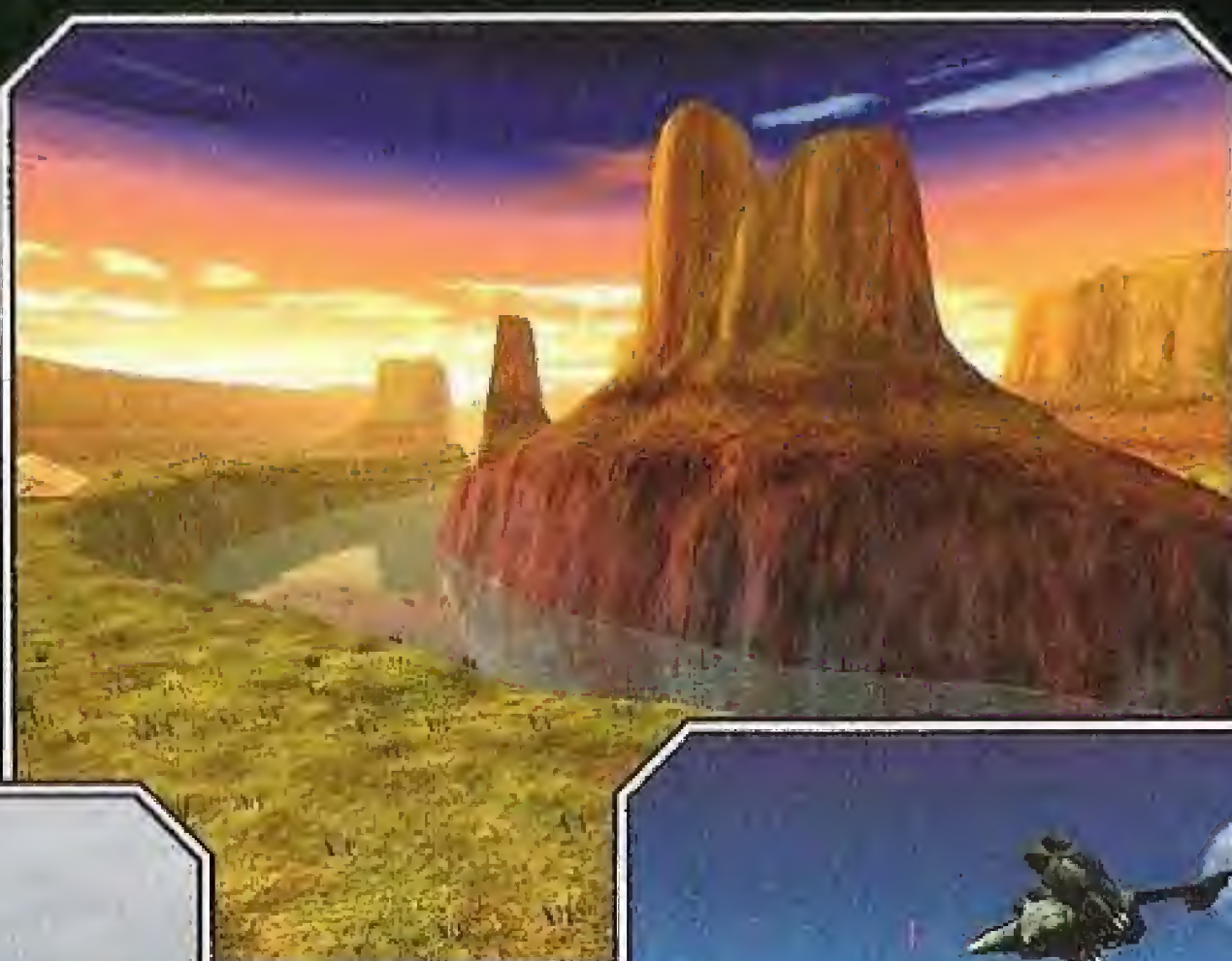
w postać Logana. Jest on świetnie wy-  
szkoleonym najemnikiem. Zdradzony  
przez przyjaciela udaje się w stronę  
systemu planetarnego Valkyria, który  
dla niego i jego nowej towarzyszkii Car-  
rie okazuje się wymarzonym miejscem  
pracy. Na początek wystarczy tylko tyle.

Zadań do wykonania jest naprawdę  
sporo. Nawet na początku misji nie mo-  
żesz być pewien, czy jej cel nagle nie  
zmieni się bądź czy nie dojdzie coś no-  
wego. Questy są przeróżne: musisz  
zdobywać tajne dane, likwidować ludzi,  
podkładać ładunki wybuchowe, odbijać  
zakładników... Naprawdę jest co robić!  
Musisz przy tym wiedzieć, że gra posia-  
da więcej niż jedno zakończenie, włec  
na pewno warto poświęcić jej trochę  
więcej czasu.

Przed każdą misją musisz skompleto-  
wać odpowiednie wyposażenie. Oczywi-  
ście im dalej zaszedłeś w grze, tym







nowszy masz sprzęt. Możesz wybierać pomiędzy pistoletami, karabinami, snajperką, wyrzutnią rakiet czy strzelbą. Sama broń to jednak nie koniec pakowania się na wycieczkę. Musisz jeszcze dobrać odpowiednią amunicję, zaopatrzyć się w kilka granatów, łomkę, no i oczywiście apteczki. Jednak jeśli nie lubisz takiej zabawy, możesz skorzystać ze standardowych ustawień.

Otwarte przestrzenie wyglądają wręcz rewelacyjnie. Ruszając się na wietrze trawa, kołyszące się gałęzie drzew, wszystko sprawia wrażenie jakby żyło. Do tego dochodzą: oślepiające słońce, pływające po niebie obłoki oraz świetnie odtworzone dźwięki natury – szczególnie zaskakujące w lasach. Na ogół gdzieś w centrum tej pięknej zieleni bądź w górach znajdują się duże bazy, które są celem twojej misji. Akcja gry toczy się również na stacji orbitalnej, gdzie poza dźwiękiem butów stukających o podłogę usłyszysz co najwyżej alarm wszczęty przez strażników. Pamiętaj, że nigdzie nie możesz czuć się bezpiecznie. W lesie biegają różne stworzenia przypominające zmutowane dinozaury. Jednak to wcale nie one stanowią największe zagrożenie. Najgorsi są uzbrojeni po zęby żołnierze, którzy może nie zawsze grzeszą inteligencją, ale za to potrafią robić unik, uciekać, no i dobrze strzelać, co zdecydowanie nie wpływa korzystnie na stan twojego zdrowia. Szczególnie uważaj na snajperów – musisz dokończyć wszel-

kich starań, aby pociągać za spust najszybciej jak się da. Ale to tak naprawdę nie wystarczy. Musisz strzelać rozważnie, gdyż siła strzału sprawia, że broń odrzucana jest w górę. W związku z tym lepiej pruć krótkimi seriami niż fašzerować amunicją niebo. I jeszcze mała rada – celuj w głowę.

O wiele więcej zabawy jest z wielkimi maszynami, których tak łatwo powalić nie możesz – w ich przypadku musisz użyć cięższej broni. W standardowym wyposażeniu masz sprawnie działający radar, który zawsze na czas ostrzeże cię przed zbliżającymi się intruzami. Jeśli na drodze stanie ci większa ekipa, warto, abyś posłużył się granatem i poza znikającymi punkcikami na radarze delektował się również ładnym wybuchem oraz wyrzuconymi w powietrze ciałami.

Bardzo ważną rolę w grze spełniają implanty, które montowane są w twoim ciele. Dzięki nim możesz poprawić celność, zmniejszyć obrażenia, biegać szybciej czy używać termowizji. Wszystkie implanty mają ograniczony czas działania, możesz jednak korzystać z kilku naraz.

W razie braków w inwentarzu możesz przeszukiwać ciała poległych na polu walki i przywłaszczać sobie amunicję, apteczki, granaty czy zmieni-  
nić broń na inną. Lepiej przeglądać wszystkie ciała, gdyż do momentu wykonania zadania to co znajdziesz, będzie jedyną nagrodą za twoje poświęcenie.

Nie zawsze jest tak, że musisz chodzić i strzelać. W niektórych misjach znajdziesz uzbrojony w działko samochód albo coś w rodzaju powietrznego skutera. Aby przeżyć w trudnych warunkach, będziesz mógł również

przejąć kontrolę nad wielkim robotem bądź spokojnie zasiąść za sterem wyrzutni rakiet. Sterowanie

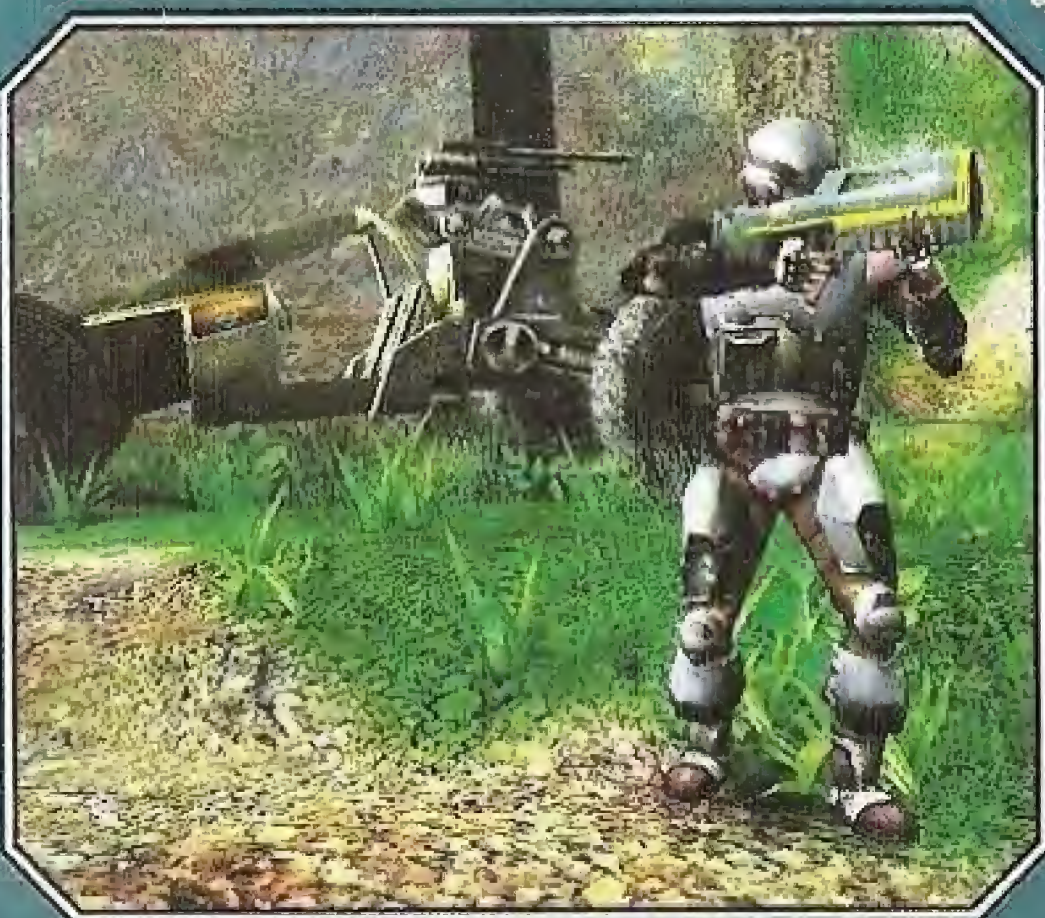
żadną z tych maszyn nie jest trudne, wymaga jedynie przyzwyczajenia.

Spragniony używania szarych komórek, musisz zadowolić się włączaniem do komputerów. Jest to bardzo miła odskocznia od zabijania. Hakowanie systemu polega na krótkiej grze w pamięć – musisz znajdować pary rysunków.

Niestety, aby w pełni rozkoszować się pięknymi widokami, musisz zaopatrzyć się w dosyć mocną maszynę. W przeciwnym razie zabawa przypomina oglądanie slajdów. Na szczęście jest trochę opcji do włączania, wyłączania i zmieniania, w związku z czym raczej nie powinno być problemów z ustawieniem gry pod kątem posiadanego sprzętu.

Obok CHROME zdecydowanie nie można przejść obojętnie. Gra posiada wiele ciekawych elementów, intrygującą fabułę i przede wszystkim wciąga. Z całą pewnością znajdziesz swoich zwolenników. A już za miesiąc test trybu wieloosobowego!

\*\*\* Grzegorz „Murmur” Młodawski





**Wielkie oczy, ogromne miecze  
i rozczochrane na wietrze fryzury.  
Całość zaś zamknięta w konsolowej oprawie**

# GRANDIA II

**T**stnieje pewna stara legenda opowiadająca o wielkiej bitwie między Dobrem a Złem, która dziesięć tysięcy lat temu wstrząsnęła światem. Teraz, gdy na Ziemi nareszcie nastał pokój, przemierzają ją prawi Geohoundowie, czyli spece od brudnej roboty – najemnicy likwidujący wszelkiej maści potworki. Geohound to ktoś na wzór Obieżyświata znanego z „Władcy Pierścieni”. Ma opinię zimnego, niewdzięcznego, ale skutecznego wojownika i musi walczyć, by utrzymać się przy życiu.

Tak właśnie przedstawiono Ryudo, młodego przedstawiciela tej grupy społecznej, i Skay'a, jego jedynego przyjaciela. Tajemniczy list kieruje ich do małej wioski Carbo, gdzie otrzymują kolejne zlecenie. Muszą chronić młodzieńką pieśniarkę Sióstr Granasa, Elenę, w drodze do Rygi (ups :-)). Jest to potężna, ponura, zapyziała Wieża Garmia, gdzie mają odbyć się jakieś strasznie podejrzane egzorcyzmy. Cóż, kościół to kościół.

Z jednej strony GRANDIA 2 jest grą RPG, a więc stanowiącą dla fanów tego gatunku nie lada atrakcję. Z drugiej jednak strony program stanowi konwersję z DreamCasta, co dla pecetowych graczy oznacza po prostu jedną wielką porażkę.

Intro jest dość nieatrakcyjne, a opcji w menu zaskakująco mało. Masz jedynie możliwości wystartowania od początku lub załadowania wcześniej zapisanego stanu rozgrywki. Spytasz: „A gdzie ustawienia?!” Zmieniasz je przed uruchomieniem samego programu, ale i tu pozostawiono graczom stosunkowo niewiele swobody.

Z grafiką, szczerze mówiąc, nie jest najlepiej. Trzeba jednak pamiętać, że to wciąż tylko konwersja. Całość utrzymano w mangowych klimatach, co może się podobać. Odzworowanie postaci nie jest najgorsze, choć myślę, że przydałyby im się usta. Mam też pewne zastrzeżenia co do muzyki towarzyszącej zabawie. Po pewnym czasie staje się ona monotonna. Abyś dobrze zrozumiał, co mam na myśli, przypomnij sobie pliki w formacie midi. Porównywalna jakość.

Bohatera charakteryzują tzw. podstawowe statystyki – takie jak: siła, żywotność, zręczność, szybkość, magia, siła woli – oraz statystyki bojowe – atak, obrona, inicjatywa i ruch. Nie można ich, niestety, modyfikować, zależnie od postaci zwiększają się wraz z jej poziomem.

Najciekawszy element gry stanowią walki. Porównać je można do tych z FINAL FANTASY VII. Gdy napotkasz jakiegoś sympatycznego stwora, przenosisz się na pole bitwy. Tam do wyboru masz kilka rodzajów ataków i obrony oraz możliwość ustawienia AI członków drużyny. Dzięki specjalnym, magicznym monetom, które zdobywasz po pojedynku, poznajesz nowe uderzenia oraz zaklęcia.

GRANDIA 2 to pozycja nierówna. Całkowita liniowość rozgrywki i nieciekawa oprawa dźwiękowa niekorzystnie wpływają na grę. Jednak zabawne dialogi, możliwość sterowania kilkusobową, zindywidualizowaną drużyną oraz niepowtarzalny, wciągający, mangowy klimat znacznie podnoszą jej wartość. Na pewno jest to niezwykle udana odskocznia od GOTHICA 2 i MORROWINDA.

\*\*\* Marcin „Izzy” Izydorczyk



## Grandia II

RPG

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium II 300 MHz,  
64 MB RAM

\* **Gra na platformy:** PC, PS2  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* **Game Arts / LEM**  
\* <http://grandia2.ubi.com>

Mangowy klimat, fabuła, stabilny i niezbyt wymagający engine

Mala swobody, kłopska muzyka, brak opcji zapisu stanu gry

**Grafika**  
**Dźwięk**  
**Fajda**

Wyśmienity kasek dla fanów FINAL FANTASY VII. Polecam ze względu na humor, mangę oraz ilość spływającego z monitora miodu

**4+**

cena  
**39.00**



**Odpal tę grę,  
jeśli palisz się  
do wielkich pożarów!**

# EMERGENCY 2

## THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE

**G**dańszczanie świętowali rocznicę uchwalenia Konstytucji 3 Maja w niezwykle widowiskowy sposób. Na terenie pobliskiej rafinerii wybuchł zbiornik z 20 milionami litrów benzyny. Widoczny z kilku kilometrów ogień strzelał na wysokość 30 metrów. W ciągu paru minut czarny, gryzący dym zakrył pobliską wyspę Sobieszewo i wygonił wczasowiczów na dobrze dotlenioną plażę. Na miejsce pożaru skierowano 40 oddziałów straży pożarnej. Ściągnięto też jednostki ratownictwa chemicznego zakładów Orlen z odległego o 270 kilometrów Płocka. Policja ewakuowała kilkanaście domów położonych najbliżej miejsca wybuchu, wprowadziła też objazdy na drodze krajowej nr 7. W tym czasie pracownicy zakładu odpompowywali sąsiednie cysterny, a także odsysali benzynę z dna płonącego zbiornika. Dopiero o 2 w nocy strażacy przeprowadzili atak pianowy, który ostatecznie ugasił ogień. Według przedstawicieli władz rafinerii była to jedna z najlepiej zaplanowanych akcji ratunkowych tego typu w ostatnich latach.

Chciałbyś ratować ofiary takich wypadków? Planować ewakuację, wywozić karetkami rannych, skoordynować ostateczne uderzenie straży pożarnej? W takim razie EMERGENCY 2 jest grą dla ciebie. Wcielisz się w niej w głównodowodzącego sił ratunkowych dużego europejskiego miasta. W czasie 25 złożonych misji uratujesz ludzi z płonącego samolotu, wyciągniesz gościa z samochodu, który właśnie zderzył się z pociągiem, a także złapiesz małpy-uciekiniarki. W klimacie każdej z misji wprowadzą cię dobrze wyreżyserowane filmi-

ki, zaś rozgrywkę towarzyszyć będzie dynamiczna, rockowa muzyka.

Na pierwszy rzut oka EMERGENCY 2 przypomina strategię czasu rzeczywistego sprzed dobrych kilku lat. Dwuwymiarowe pole gry obserwujesz z góry, niczym w leciwym WARCRAFT 2. W klasyczny sposób zaznaczasz jednostki i wskazujesz im punkt, do którego mają dotrzeć. Prawym klawiszem myszy wybierasz opcje specjalne: rozcinanie wraku nożycami, komunikowanie się z porywaczami za pomocą megafonu, odsyłanie wozu do bazy. Sprawdzony w bojach interfejs jest więc przejrzysty i sprowadza się do klikania na kolejnych obiektach i obserwowania wyświetlających się ikon.

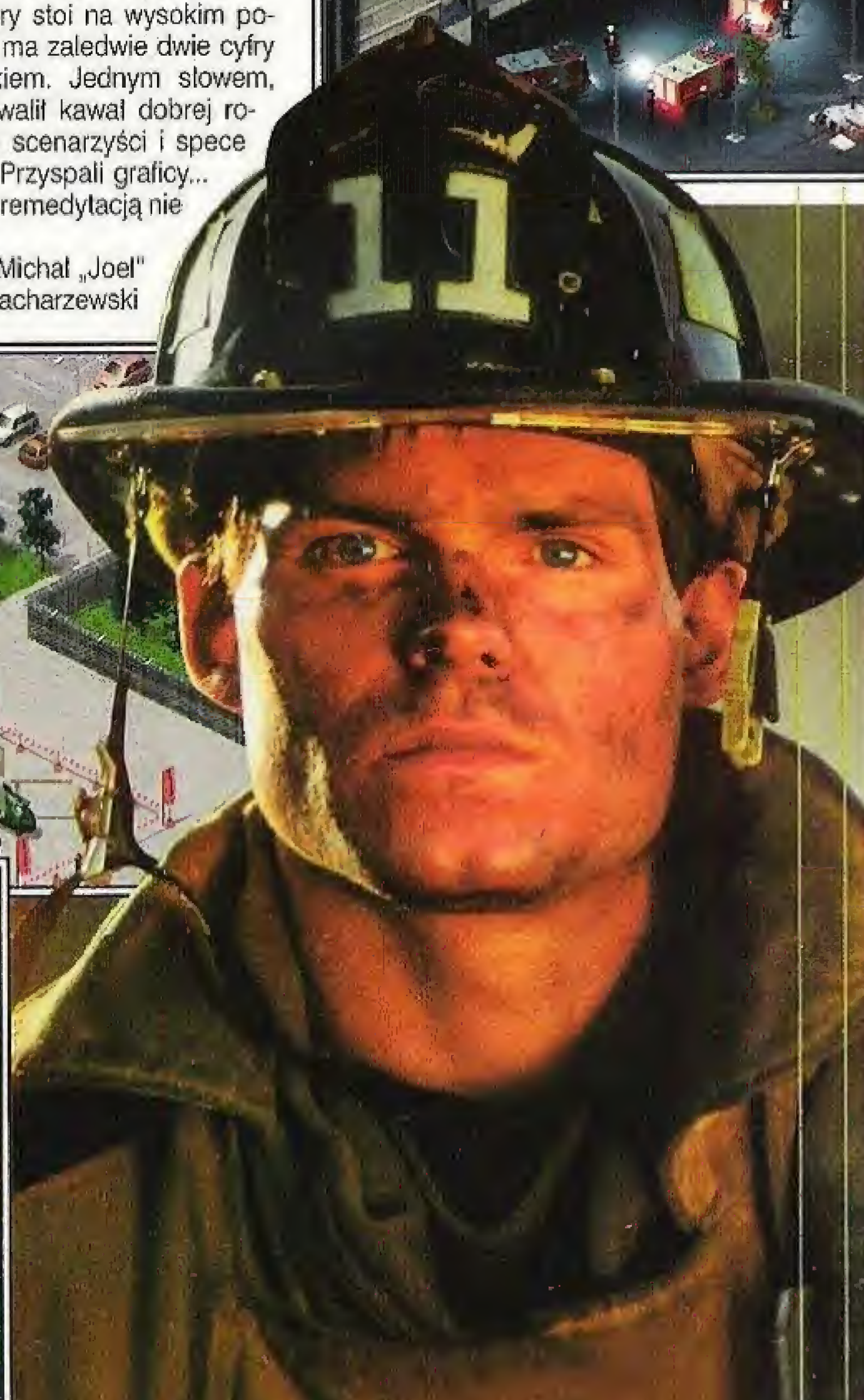
Gorzej z samymi misjami. Te, owszem, bazują na ciekawych pomysłach i wymagają ruszenia mózgowicą, ale przypominają fragmenty scenariusza liniowej przygodówki. Wszystko odbywa się tu w kolejności ustalonej przez autorów gry. Na początku robisz rozpoznanie, analizujesz, ile i jakich jednostek będziesz potrzebował. Potem pędzisz do bazy, ładujesz odpowied-

nich ludzi (policjanci, psychologowie, snajperzy, stójkowi, lekarze, sanitariusze itp.) do właściwych pojazdów, po czym wysyłasz cały ten majdan do akcji. Na miejscu wypakowujesz ludzi z samochodów i przydzielasz im właściwe zadania. Dbasz też, by nie przekroczyć budżetu wyznaczonego ci przez dowództwo jeszcze przed rozpoczęciem akcji. Ten sam scenariusz powtarza się w każdej misji – zmieniają się tylko cele oraz widoczki.

A skoro już o widoczkach...

Wszystkie budynki, rzeczki i drzewka wyglądają bardzo ładnie, jednak nie mniej martwo niż twórczość Juliusza Słowackiego. Drzewa nie poruszają się na wietrze, a samochody krążą bez celu. Sprawę pogarsza skokowa animacja pojazdów i znaczna pikseloza zbliżeń. Dobrze chociaż, że polska wersja językowa gry stoi na wysokim poziomie, a cena ma zaledwie dwie cyfry przed przecinkiem. Jednym słowem, dystrybutor odwalił kawał dobrej roboty, podobnie scenarzyści i specje od merytoryki. Przypsaliby graficy... Tych panów z premedytacją nie uratujesz.

\*\*\* Michał „Joel”  
Zacharzewski



### Emergency 2

**4+**

Strategia przygodowa

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 600 MHz, 128 MB  
RAM, akcelerator 16 MB

cena  
59.00

\* **Gra na platformy:** PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* **Sixteen Tons / TopWare**  
\* [www.emergency2.com](http://www.emergency2.com)

Originalny temat, ciekawe misje. Całkiem niezłe przerywniki filmowe

Liniowe to to i słabe graficznie. Zbyt mało rozbudowane

**Grafika**

**Dźwięk**

**Fajda**

3+

4+

5-

Gra zasysa w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Kiedyś każdy chciał być strażakiem... No, ewentualnie jego sikawką... Hmm.



## Search And Rescue 4

**J**echaleś sobie spokojnie pociągiem. Nagle pisk, zgrzyt, jęk, hamowanie i lądujesz głową w brzuchu wielkiej baby wciśniętej w siedzenie naprzeciwko. Krew zalewa ci łeb, gdyż wbileś się dobrze – aż po same żebra. Niestety, za Chiny Ludowe nie możesz wydostać się z jej ilustrego cielska. W dodatku twój wagon



leży na boku, sąsiedni skład płonie, a gryzący dym dusi kolesi pięć przedziałów dalej. Wrzeszczą jak poparzeni. Co robić?

Czekać. Ktoś już wezwał pomoc i właśnie jakiś początkujący gracz zaszuwa śmigłowcem (Dolphin HH-65A, BK-117 V-1, Sikorsky SH-3 Sea King) na miejsce wypadku. Zapewne nie doleci – gra wymaga od niego naprawdę sporych umiejętności i całkiem przyzwoicie sprawdza się jako symulator lotu. Ale spoko, nie bój kota, źle nie będzie. Ty zginiesz, uratuje się ktoś inny. Gracz ma gdzie się uczyć – do wykonania otrzyma ponad 100 zróżnicowanych

misji rozgrywających się na 10 obszer-nych terenach. Jednym słowem SEARCH AND RESCUE 4: COASTAL HEROES jest pozycją wciągającą, taną i z polskimi nazwiskami na liście plac.

## Search And Rescue 4

Zręcznościowa  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 19.90  
 \* Global Star / Play  
 \* Gra na platformy: PC  
 \* globalstarsoftware.com 4+

## Prosiaczek i przyjaciele

**D**ziad, Malizna, Pershing, Wańka to pseudonimy wyjątkowo groźnych gangsterów, którzy zostali zabici bądź zmiażdżeni karzącą ręką sprawiedliwości. Niestety, ich miejsce zajęła szajka dowodzona przez niejakiego Krzysztofa. Jej członkowie – Puchatek, Kłapouchy, Małeń-

stwo, Świstak i Prosiaczek – nie znają słowa „litość”. Rozśmieszają aż do lezi! W grze PROSIACZEK I PRZYJACIELE kierujesz małą świnką (powiedzmy to sobie szczerze – Prosiaczek to zwykła świnka karłowata!). Kiedy biegniesz po lesie, Królik gotuje zupę dla wszystkich swoich krewnych, znajomych, przyjaciół, pociotków, stryjków, wujków, matek, dziadek, sąsiadów, kumpi z wojska, byłych żon, teściów, wnuków i całej reszty gangu. Ponieważ brakuje mu składników, prosi cię o po-



moc. Zgadzasz się... Sęk w tym, że cenne wiktuały poukrywało w domach przyjaciół i nie sposób się do nich dostać (Pan Sowa zgubił klucz, a Kubuś

wykopał przed drzwiami głęboki dół). Biedne małe nóżki przebiegną wiele kilometrów, a mikromóźdzek zapracuje się na śmierć...

## Prosiaczek i przyjaciele

Przygodowa  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 19.90  
 \* Disney / CD Projekt  
 \* Gra na platformy: PC  
 \* www.disney.com 4

## Pingwinek Kelvin

**N**a ciepłoko nie ma mocnych... Zimowa Kraina, okupowana przez okrutnego pana Grzałkę, powoli rozpływa się i rozpada. Jeszcze miesiąc i klops – w jej miejscu pojawi się mokre Morze Lodowate! Pingwinek Kelvin jest ostatnim zwierzątkiem w okolicy, które mogłoby stanąć do walki o przyszłość wyspy. Biedaka czeka wyprawa do kryształo-

wego zamku, ukrytego na końcu ostatniego z pięciu olbrzymich etapów. Los jego nie narodzonych jajek zależy od ciebie!



PINGWINEK KELVIN to polska trójwymiarowa platformówka, przypominająca nieco popularnego KANGURKA KAO. Główny bohater, sympatyczny zwierzak we fraku, zabawnie człapie po śliskim lodzie. Przy okazji zbiera lizaki, ucieka przed złymi niedźwiedziami i innymi okropnymi stworzeniami, ponadto ślizga się na brzuszku i to w znacznie lepszym stylu niż Małyś skacze. Młodsze dzieci z pewnością pokochają tego ptaka, choć starsi dopatrzą się niedostatków graficznych (płaskie obiekty, efekt

mglenia) i będą narzekać na wtórne, przeciętnie zaprojektowane poziomy. No ale cóż – za 19 złotych nie można wymagać zbyt wiele.

## Pingwinek Kelvin

Platformowa  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 19.90  
 \* Play Publishing / Play  
 \* Gra na platformy: PC  
 \* www.play-publishing.com 4-

## Kostucha: Just one Fix!

**P**rodukt rdzennie rosyjski, napisany przez pięciu gości z firmy „Medjachal”. Główny bohater gry, niejaki Kosterecki, pracuje jako Starszy Łowca Grzesznych Dusz w I Brygadzie Strażników Piekła. Dzień w dzień odwiedza Hades, otrzymuje nowe rozkazy, po czym wyrusza do jaśni po dusze. Po drodze walczy z ma-

gami, potworami i zwykłą złośliwością konstruktorów poziomów.

Miłośnicy niebanalnych, choć brzydkich platformówek będą KOSTUCHĄ uszczęśliwieni. Zabawa polega bowiem na przedzieraniu się przez duże plansze (tak duże, że na postać głównego bohatera należy patrzeć przez teleskop). Na każdej z nich należy odzyskać komplet śmiesznych grubaszków i rozwalić ich kosą na krwawą miazgę. Uwolnione dusze pofruną do specjalnego portalu transportowego,

który wcześniej należy odblokować. Proste? Nie bardzo. Już po 10 minutach spędzonych w towarzystwie KOSTUCHY zauważysz, że autorzy postawili na rozwój umysłu gracza



w miejsce ćwiczenia paluchów. Elementów zręcznościowych jest niewiele, nie brakuje za to kombinowania. Szkoda tylko, że gra jest brzydka jak noc i nudna jak śmierć na wojnie.

## Kostucha

Logiczno-platformowa  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 69.90  
 \* Mediahouse / LK Avalon  
 \* Gra na platformy: PC  
 \* www.mediahouse.ru 3

## Grumpa

**O**t, takie drobne nieporozumienie. Miała to być chyba przygodówka i chyba dla dzieci, jednak wyszło z niej urządzenie do frustrowania nadpobudliwych recenzentów. Niezbyt ładne, niedopracowane, z uduziwnym sterowaniem i fatalnie zrealizowanymi walkami.

Bohaterką gry jest niezbyt urodziwa biedronka, której pirat Szczurzobrody

zatlukł ojca. Biedny owad w kropki postanawia się zemścić i przywrócić spokój macierzystej wysepce, na której żyje od lat. W tym celu wyrusza na po-



szukiwania ryszunka swojego dziadka, w skład którego (ryszunka, nie dziadka) wchodziły: Rękawice Mocy, Pas Siły, Tarcza Obrony oraz Miecz Potęgi. Gra łączy w sobie elementy zręcznościowe z przygodowymi, lecz robi to w koszmarnie nudny sposób. Ponadto sterowanie jest niewygodne, zaś bohaterowie nie budzą sympatii. Nawet komar – postać na pozór sympatyczna – po paru kwadransach zaczyna denerwować... być może jest to kwestia

slabego udźwiękowienia? Tak czy siak biedronki należy omijać, zwłaszcza takie, co do odlotu potrzebują wciągnąć odrobinę proszku latania... Pachnie to kampanią pronarkotykową!

## Grumpa

Przygodowo-zręcznościowa  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 49.90  
 \* Idol / Marksoft  
 \* Gra na platformy: PC  
 \* www.idol.se 3-



## Do niedawna tylko nieliczni mogli sobie pozwolić na zakup aparatu cyfrowego...

**C**yfrowe aparaty fotograficzne coraz częściej wybierane są nie tylko przez zawodowców (reporterów, fotografów), ale i przez amatorów. Nie ma się czemu dziwić – obecnie nic nie stoi na przeszkodzie, by zamiast zwykłego aparatu kompaktowego wybrać jego cyfrowy odpowiednik. No, może z wyjątkiem jednej rzeczy... Na niekorzyść nowoczesnego sprzętu przemawia fakt, że cena naszpikowanych elektroniką urządzeń jest dość wysoka. Jednak kiedy już zdecydujesz się rozbić świnkę, otrzymasz w zamian możliwość obróbki zdjęć w komputerze (każdy aparat można podłączyć do peceta i przestać do niego dane), opcję kasowania zdjęć już w aparacie, a niejednokrotnie także możliwość ich przeglądania na wbudowanym ekranie LCD. Oczywiście o jakości aparatu decyduje też kilka dodatkowych czynników.

Najważniejszymi są rozdzielczość oraz wielkość fizyczna matrycy (to ona decyduje o rozdzielczości oraz odwzorowaniu kolorów). Kolejną, nie mniej ważną cechą jest optyka – czyli obiektyw. Najlepsze obiektywy są porównywalne ze stosowanymi w standardowych, profesjonalnych lustrzankach (na kliszę), a najtańsze i najtańsze najczęściej wyposażane są w plastikową soczewkę, bez opcji zmiany ogniskowej. Bardzo przydatny jest też ekran LCD. To dzięki niemu możesz kadrować obraz bez potrzeby przykładania oka do wizjera, a obsługa menu i wielu dodatkowych funkcji nie nastręcza problemów. W najnowszych, choć nie najdroższych konstrukcjach można też ręcznie modyfikować większość ważnych parametrów (o-ostrość, czułość, czas naświetla-

# Cyfrowy



nia, balans bieli, korekcja kolorów, efekt czerwonych oczu itp). Dodatkowo otrzymujesz sporo zdefiniowanych wcześniej programów automatycznych (do zdjęć w plenerze, w pomieszczeniach zamkniętych, zdjęć pejzaży, grup ludzi, portretów, zdjęć nocnych, czy sportowych). Liczą się także rozmiary, przy czym należy pamiętać, że jest to broń obosieczna – wielkiej „cegły” nikt nosić nie zamierza, a kieszonkowe urządzenia mają mniejsze możliwości.

W niniejszym zestawieniu prezentujemy zarówno konstrukcje charakterystyczne dla pewnych przedziałów cenowych, jak i ciekawe produkty posiadające ważne funkcje, na które należy zwrócić uwagę, kupując cyfrowy sprzęt fotograficzny.

Ceny podane przy aparatach są orientacyjne i mogą się zmieniać w zależności od kursu euro oraz dystrybutora.

### Nikon Coolpix 4500

**Obiektyw:** Nikkor  
**Powiększenie:** 4x optyczne + 4x cyfrowe  
**Matryca:** 4,13 mln punktów  
**Rozdzielczość maksymalna:** 2272x1704 punktów  
**Obudowa:** ze stopu magnezu  
**Programy:** 16 ustawień  
**Tryb makro:** do 2 cm  
**Nagrywanie filmów:** Tak  
**Zasilanie:** akumulator Li-Ion  
**Wymiary:** 130 mm / 73 mm / 50 mm  
**Waga:** 360 g (bez baterii)  
**Nośnik:** karta CompactFlash 16MB  
**Obiektyw:** ruchomy  
**Ekran LCD:** 1.5 cala  
**Migawka:** 1/2300-8 s  
**Balans bieli:** 4 tryby  
**Lampa błyskowa:** automatyczna, 5 trybów  
**Złącze:** USB

**Cena:** 3200 zł  
**Producent:** Nikon

**N**ikon Coolpix 4500 to dość ciekawe urządzenie. Jako jedno z niewielu posiada ruchomy obiektyw, który można skierować w dół czy w górę, a kadrować patrząc w wizjer lub na ekran LCD prosto przed siebie. W pewnych sytuacjach jest to bardzo wygodne. Ekran LCD nie tylko ułatwia kadrowanie, ale także jest niezmiernie przydatny przy zmienianiu parametrów pracy aparatu. Tych natomiast znajdziesz tutaj całkiem sporo... Samodzielnie możesz ustawić przesłonę, czas naświetlania, balans bieli, tryb pracy lampy błyskowej oraz wiele innych elementów. Niestety, tego typu konstrukcja posiada także pewne mankamenty. Jest po prostu ciężka (bez baterii waży 360 gramów), co powoduje, że nie schowasz aparatu do kieszeni, lecz musisz nosić go w specjalnej torbie lub na pasku na szyi.



### Creative PC-CAM 550

**P**C-CAM 550 to kamera internetowa i cyfrowy aparat w jednym, skonstruowany przez znanego producenta kart muzycznych, głośników i akceleratorów graficznych. Urządzenie posiada wbudowaną lampę błyskową, co pozwala wykonywać zdjęcia nawet przy niedostatecznym oświetleniu. Dodatkowo, dzięki zainstalowanemu mikrofonowi i mechanizmowi zapisu głosu w pamięci istnieje możliwość wykorzystania aparatu jako dyktafonu. Ważną cechą sprzętu jest zastosowanie baterii lub akumulatorów AAA, dzięki

czemu po rozładowaniu zawsze można dokupić nowe i nadal korzystać z aparatu. Sprzęt pozwala także na nagrywanie krótkich filmów. Zastosowano tu kadrowanie jedynie przez wizjer optyczny.



**Max. rozdzielczość obrazu:** 1280x960 punktów  
**Rozdzielczość w trybie wideo:** 640x480 punktów  
**Przetwornik:** 1,3 mln pikseli (interpolowana)  
**Nośnik:** Pamięć wewnętrzna  
**Pojemność pamięci:** 8 MB  
**Nagrywanie filmów:** Tak  
**Lampa błyskowa:** Tak  
**Wizjer optyczny:** Tak  
**Ekran LCD:** Nie  
**Złącza:** USB  
**Zasilanie:** 4x baterie AAA  
**Dołączone oprogramowanie:** ULEAD VideoStudio 5.0SE  
**Dodatkowe funkcje:** wbudowany dyktafon

**Cena:** 395 zł  
**Producent:** Creative

### Mustek GSm@rt mini

**M**ustek GSm@rt mini to jeden z tańszych cyfrowych aparatów fotograficznych. Z tego względu masz jedynie możliwość zapisu zdjęć wykonanych bez powiększenia (Zoom). Z uwagi na brak wyświetlacza nie da się przeglądać ich zaraz po wykonaniu. Mały ekranik LCD podaje jedynie najważniejsze parametry: tryb pracy, ilość wolnej pamięci na zdjęcia oraz poziom naładowania baterii. Bardzo lekka i niewielka konstrukcja sprawia, że aparat można bez problemu nosić nawet w kieszeni koszuli. Niestety, również z uwagi na koszty zastoso-

wano małą matrycę (element światłoczuły), przez co zdjęcia nie są zbyt duże (640 x 480 punktów) oraz nie charakteryzują się dobrym odwzorowaniem kolorów i kontrastów. Do zasilania służy wbudowany akumulator litowo-jonowy.



**Max. rozdzielczość obrazu:** 1024x768 (interpolowana)  
**Przetwornik:** 0,31 mln punktów  
**Nośnik:** Pamięć wewnętrzna  
**Pojemność pamięci:** 8 MB  
**Maks. liczba zdjęć:** 200  
**Szybkość migawki (min):** 1/4000 s  
**Nagrywanie filmów:** Tak  
**Samowyzwalacz:** 10 s  
**Lampa błyskowa:** Nie  
**Wizjer optyczny:** Tak  
**Ekran LCD:** Nie  
**Złącza:** USB  
**Zasilanie:** akumulator Li-Ion  
**Masa netto:** 40 g  
**Wymiary:** 69 mm / 47 mm / 11 mm  
**Dołączone oprogramowanie:** PhotoExpress SE, Photo Explorer, Cool 360

**Cena:** 299 zł  
**Producent:** Mustek



# Świat Fotografii

## Sony MVC-CD500

**S**ony Mavica MVC-CD500 jest aparatem fotograficznym dla profesjonalistów. Najciekawszą jego cechą jest to, że nie używa on pamięci elektrycznej (różnego rodzaju kart pamięci), tylko zapisuje dane na ośmiocentymetrowych krążkach CD-R lub CD-RW. Jest to o tyle wygodne, że nie trzeba podłączać aparatu do komputera poprzez wolne łącze USB, a wystarczy wyjąć krążek, włożyć do napędu CD i odczytać fotografie.

Kolejną ciekawostką jest tak zwane ciągłe ustawianie ostrości. Przy poruszających się obiektach możesz skupić się na złapaniu najlepszego ujęcia nie przejmując się tym, czy ostrość zdąży się ustawić.

Ogniskowa:  $f = 7-21$  mm  
Typ obiektywu: Carl Zeiss Vario Sonnar  
Matryca: 1/1,8 cala  
Wielkość matrycy: 5 mln punktów  
Regulacja ekspozycji:  $\pm 2,0$  EV, z krokiem 1/3 EV  
Równoważenie bieli: Tak (7 trybów)  
Regulacja ostrości / kontrastu / nasycenia: Tak / Tak / Tak  
Wybór warunków wykonywania zdjęć: Tak (6 trybów)  
Efekty: Tak (3 tryby)  
Czułość ISO: Auto, 100, 200, 400  
Tryb ręczny: Tak  
Przesłona: automatyczna / ręczna (F 2,0 - F 8,0)  
Migawka: automatyczna (1/30 - 1/1000) / ręczna (8 - 1/1000)

Wyświetlanie histogramu: Tak  
Redukcja efektu „czerwonych oczu”: Tak  
Wielkość ekranu LCD: 62,5 mm / 123 tys. punktów  
Nośnik: 8 cm dyski CD-R/RW  
Nagrywanie filmów: Tak  
Złącza: USB, A/V  
Wymiary: 138,5 mm / 95,7 mm / 103,1 mm  
Waga (sam aparat): 514 g  
Cena: 4000 zł  
Producent: Sony



## Minolta DiIMAGE Xt

**M**inolta DiIMAGE Xt jest dość ciekawym aparatem. Elektronikę i optykę zamknięto w obudowie, która sugeruje, że masz do czynienia z dość przeciętną i niezbyt rozbudowaną konstrukcją. Nic bardziej mylnego. W tym przypadku, pomimo że na zewnątrz nie ma ruchomych części obiektywu, aparat także dysponuje optycznym powiększaniem (3x), tak zwanym kątowym. Zdjęcia można robić już w sekundę po włączeniu aparatu. Zastosowana technologia CxProcess sprawia, że urządzenie dość wiernie odwzorowuje kolory fotografowanych obiektów. Filmy zapisywane są z dźwiękiem, a komentarz głosowy można dodać również do zdjęć.

Maksymalna rozdzielczość obrazu: 2048 x 1536 pikseli  
Matryca: 3,2 mln punktów  
Pamięć: Secure Digital i Multi Media Card  
Pojemność pamięci: 16 MB  
Ogniskowa obiektywu: 5,7 - 17,1 mm  
Jasność obiektywu: 2,8 - 3,6 f  
Zoom optyczny: 3 x  
Zoom cyfrowy: 4 x  
Szybkość migawki (max): 4 s  
Szybkość migawki (min): 1/1000 s  
Nagrywanie filmów: Tak  
Nagrywanie dźwięku: do 180 min (karta 128 MB)  
Czułość ISO: 50, 100, 200, 400  
Samowyzwalacz: 10 s  
Lampa błyskowa: Tak  
Wizjer optyczny: Tak

Ekran LCD: 1,5 cala  
Złącza: USB  
Zasilanie: akumulator Li-Ion  
Masa netto: 120 g  
Wymiary: 85,5 mm / 67 mm / 20 mm  
Cena: 2400 zł  
Producent: Minolta



## Canon IXUS 400

**C**anon IXUS 400 jest urządzeniem, które łączy w sobie cechy kompaktowego aparatu (niewielkie wymiary i solidna konstrukcja - obudowa ze stopów metali) oraz sprzętu cyfrowego o sporych możliwościach. Wbudowany ekran LCD ułatwia kadrowanie oraz nawigację po opcjach (migawka, czułość, przesłona, ustawienia lampy błyskowej, balansu bieli, samowyzwalacza). Matryca zastosowana w IXUSie 400, a także procesor DiGiC (sprzętowa obróbka obrazu dla poprawienia jego wyglądu) pozwala na wykonywanie zdjęć bardzo dobrej jakości. Wadą tego aparatu może być fakt, że jakość filmów pozostawia wiele do życzenia...

Maksymalna rozdzielczość obrazu: 2272x1704 punktów  
Matryca: 4 mln punktów  
Pamięć: CompactFlash  
Pojemność pamięci: 8 MB  
Ogniskowa obiektywu: 7,4 - 22,2 mm  
Jasność obiektywu: 2,8-4,9 f  
Zoom optyczny: 3 x  
Zoom cyfrowy: 3,6 x  
Szybkość migawki (max): 15 s  
Szybkość migawki (min): 1/2000 s  
Nagrywanie filmów: Tak  
Ustawianie ostrości: TTL  
Czułość ISO: 50, 100, 200, 400  
Samowyzwalacz: 10 s  
Lampa błyskowa: Tak  
Wizjer optyczny: Tak  
Ekran LCD: 1,5 cala  
Złącza: USB, A/V output (PAL/NTSC)

Zasilanie: akumulator Li-Ion  
Dołączone oprogramowanie: ZoomBrowser EX, ImageBrowser, PhotoRecord, PhotoStitch, Remote-Capture, File Viewer Utility  
Masa netto: 185 g  
Wymiary: 87 mm / 27,8 mm / 57 mm  
Cena: 2470 zł  
Producent: Canon



## Canon EOS 1Ds

Typ: Cyfrowa lustrzanka jednoobiektywowa z automatyką ostrości i ekspozycji  
Matryca: 11,4 mln punktów  
Maksymalna rozdzielczość: 4064 x 2704 punktów  
Migawka: Od 1/8000 do 30 s  
Ekran LCD: 2 cale.  
Pomiar światła: 21-strefowy  
Nośnik obrazu: Karty pamięci CompactFlash Typ I i II  
Format zapisu: JPEG oraz RAW (12 bitów na kanał RGB)  
Czułość: ISO 100-1250  
Połączenie z komputerem: IEEE 1394  
Wymiary: 156 mm / 157,6 mm / 79,9 mm  
Masa korpusu: 1265 g  
Masa akumulatora: 335 g  
Zasilanie: Jeden zestaw niklowo-wodorkowy Ni-MH Pack NP-E3

Cena: 43 500 zł  
Producent: Canon

**C**anon EOS 1Ds jest aparatem, który sprzedawany jest bez obiektywu. Dzięki temu każdy z profesjonalnych użytkowników, dla których jest przeznaczony, może dokupić sobie dowolny, zgodny sprzęt. W urządzeniu tym zastosowano matrycę zbudowaną z ponad 11 milionów punktów! Jak się już pewnie domyślasz, jest to jedna z najdroższych dostępnych w Polsce cyfrowych lustrzanek. Bardzo



dokładny pomiar ostrości oraz światła pozwala na rejestrowanie zdjęć o jakości opiewającej profesjonalistom używającym tego aparatu. O opcjach dostępnych z poziomu menu urządzenia oraz jego możliwościach można by napisać przynajmniej książkę. Przyznaję, że nie dane mi było na razie oglądać lepszych fotografii wykonanych cyfrowym aparatem fotograficznym.



# Sekrety CD

## Nietypowe formaty zapisu

*Płyty CD to nie tylko muzyka, dane czy modne przybranie samochodu...*



**N**agrywarki wchodzą coraz częściej w skład standardowego wyposażenia peceta. Praktycznie każdy może więc skopiować czy stworzyć od podstaw płytę zawierającą muzykę lub dane. Niewiele osób wie jednak, że na tym nie kończą się możliwości zabawy w nagrywanie.

Zapewne uruchamiając oprogramowanie do nagrywania płyt (np. popularne Nero Burning Rom), zwróciłeś uwagę, że oprócz standardowych płyt oferuje ono także kilka innych rodzajów krążków. Aby skorzystać z części z nich, w Kreatorze (Nero Wizard) zaznacz „Nową Kompilację”, a następnie „Inne Formaty”. Jeśli jednak chcesz korzystać ze wszystkich opcji, zamknij Kreatora. Teraz w lewej części okienka masz dostęp do wszystkich standardów obsługiwanych przez program.

### Dwa w jednym

Pierwsze dwie opcje pozwolą ci nagrać płytę łączoną, zawierającą jednocześnie dane i muzykę. W ten sposób możesz np. wypalić płytkę, która będzie zawierała twoje ulubione piosenki w formacie Audio – do słuchania w stacjonarnym odtwarzaczu – i wersję MP3 odtwarzaną przez komputer. Do całości możesz oczywiście dodać teksty czy zdjęcia wykonawcy ściągnięte z Internetu. W Mixed Mode CD dane komputerowe zapisano jako pierwszą ścieżkę, dlatego część stacjonarnych odtwarzaczy potraktuje je zupełnie tak samo jak piosenkę. Oczywiście zamiast muzyki z głośników popłyną charakterystyczne trzaski. Wystarczy jednak zacząć odtwarzanie płyty od drugiej ścieżki i wszystko wraca do normy. Jest to dość niewygodne, szczególnie jeśli chciałbyś kilkakrotnie przesłuchać płytę audio, korzystając z funkcji Replay. Tryb Mixed Mode sprawdza się natomiast doskonale w przypadku dodawania do

programów (najczęściej gier) podkładu muzycznego.

Jeśli płyta ma być wykorzystywana tylko i wyłącznie w komputerze, problem ścieżki z danymi przestaje mieć jakiegokolwiek znaczenie. Kiedy planujesz zatem dodać do płyty z kolekcją zdjęć z wakacji podkład muzyczny, lepszym wyborem będzie właśnie tryb Mixed Mode. Jeśli natomiast wypalana przez ciebie płyta ma być wykorzystywana przede wszystkim w stacjonarnym odtwarzaczu, lepiej zastosować tryb CD EXTRA. Na takiej płycie dane znajdują się na końcu, po ścieżkach audio, i są całkowicie ignorowane przez zwyczajny odtwarzacz. Po włożeniu płyty do czytnika CD-ROM krążek będzie zachowywał się dokładnie tak samo jak płyta z danymi. Aby posłuchać muzyki, konieczne będzie więc użycie odpowiedniego programu np. standardowego Media Playera dostępnego w Windows.



Po uruchomieniu nowego projektu w Nero, zarówno dla Mixed Mode, jak CD EXTRA otrzymasz okienko podzielone na dwie części. W dolnej możesz umieścić pliki muzyczne, w górnej pliki zawierające dane. Poza tym wypalanie łączonej płyty nie różni się w żaden sposób od tworzenia płyt zawierających tylko muzykę czy dane.

### Płyta startowa

Kolejnym ciekawym standardem zapisu CD jest tzw. Płyta Startowa (bootowalna). Jest to specjalnie przygotowany krążek zawierający część systemu operacyjnego, umożliwiającą uruchomienie komputera – w podobny sposób jak z dyskietki systemowej. Taki charakter mają zazwyczaj płyty instalacyjne z Windows czy innymi systemami. Można przy ich pomocy uruchomić nowy komputer i zainstalować system, bez potrzeby wcześniejszego formatowania dysku. Do czego może przydać ci się płyta tego typu? Warto wypalić sobie tzw. płytę bezpieczeństwa. Zawierającą dyskietkę systemową, system operacyjny, sterowniki i najbardziej potrzebne programy narzędziowe, np. do partycjonowania dysków. Po wybraniu płyty startowej program poprosi o podanie napędu, z którego ma „zgrać” pliki

### Słowniczek

■ **CD-DA** – Compact Disc Digital Audio – czyli najzwyczajniejsza płyta CD z muzyką.

■ **ISO 9660** – międzynarodowy standard określający sposób zapisywania systemu plików na płycie CD. Ze względu na datę powstania ma wiele ograniczeń znanych z DOS'a, takich jak nazwy plików ograniczone do ośmiu znaków.

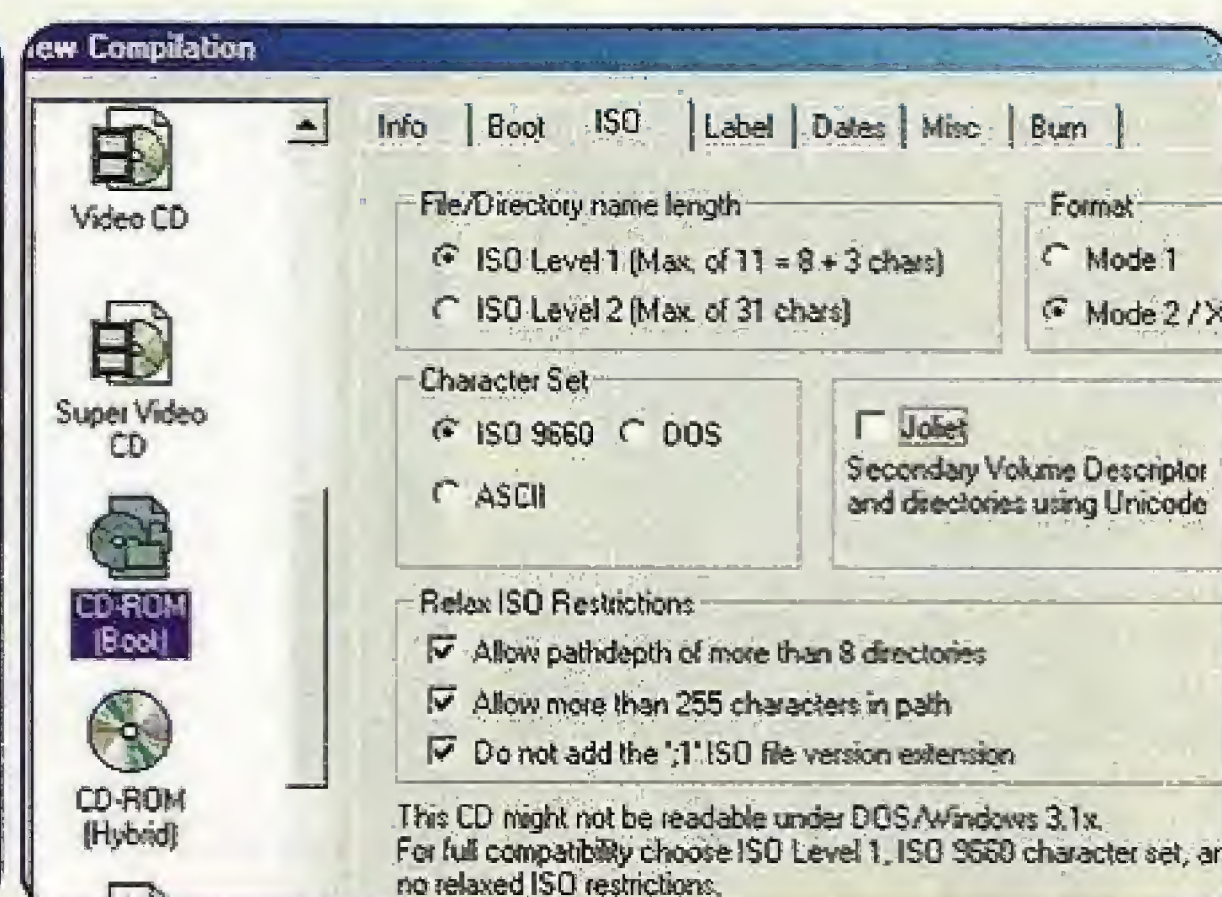
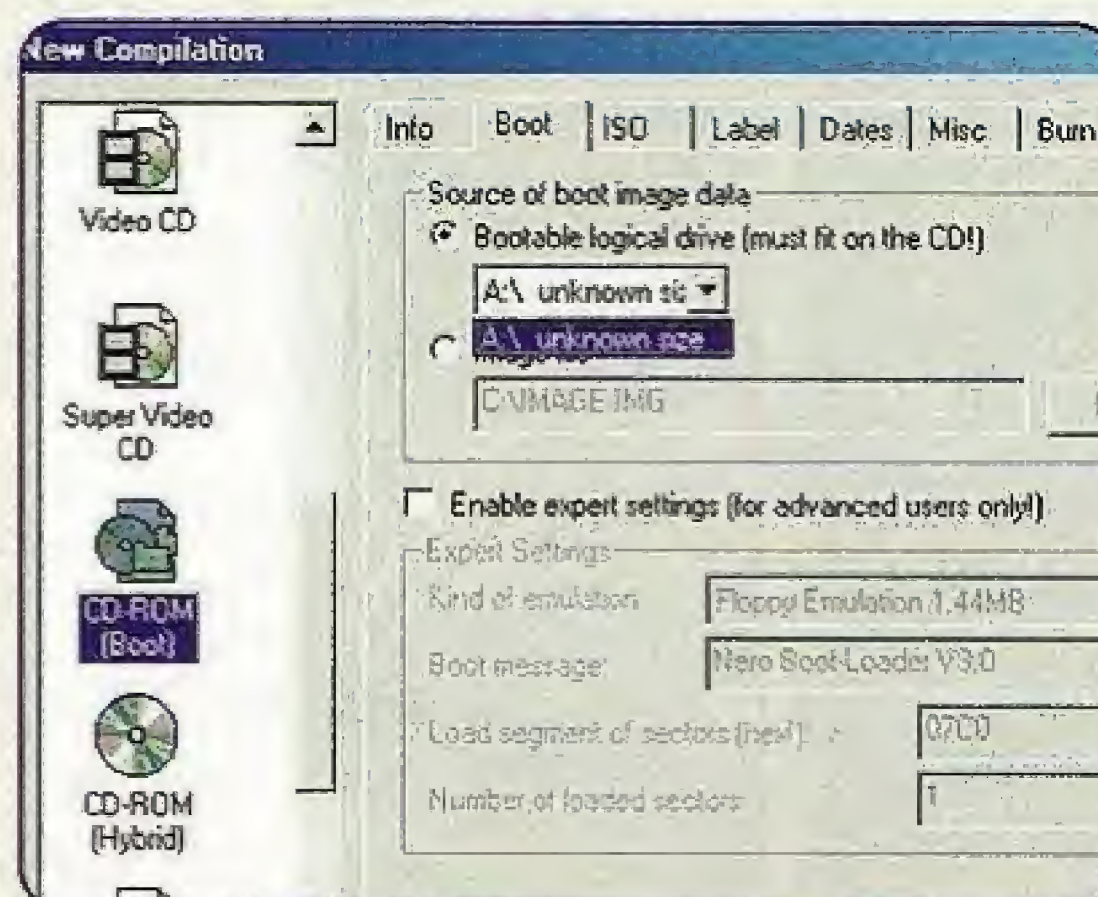
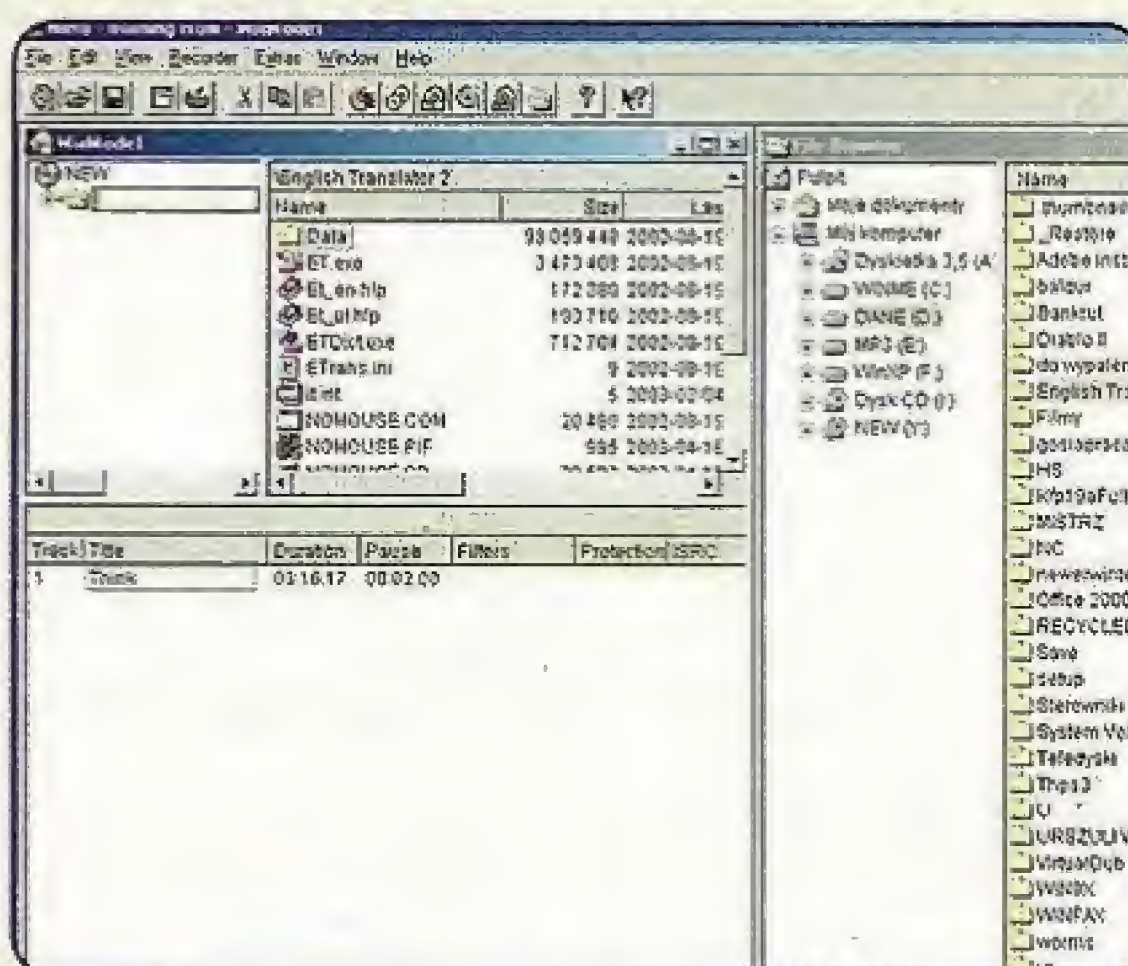
■ **Joliet** – zaproponowane przez Microsoft rozszerzenie standardu ISO 9660, obsługujące między innymi długie nazwy plików nadawane w Windows.

■ **TOC** – Table Of Contents – spis treści płyty CD. Zawiera: liczbę ścieżek, miejsce, w którym znajdują się na dysku oraz całkowitą długość obszaru z danymi na płycie.

■ **Lead in** – wprowadzenie. Tutaj przechowywany jest spis zawartości sesji (TOC).

■ **Lead out** – zakończenie. Pusty obszar oznaczający zakończenie sesji.

■ **Multisession** – płyta wielosesyjna – sposób zapisywania, przy pomocy którego możliwe jest stopniowe dopisywanie danych (np. co kilka dni) aż do zapelnienia płyty.



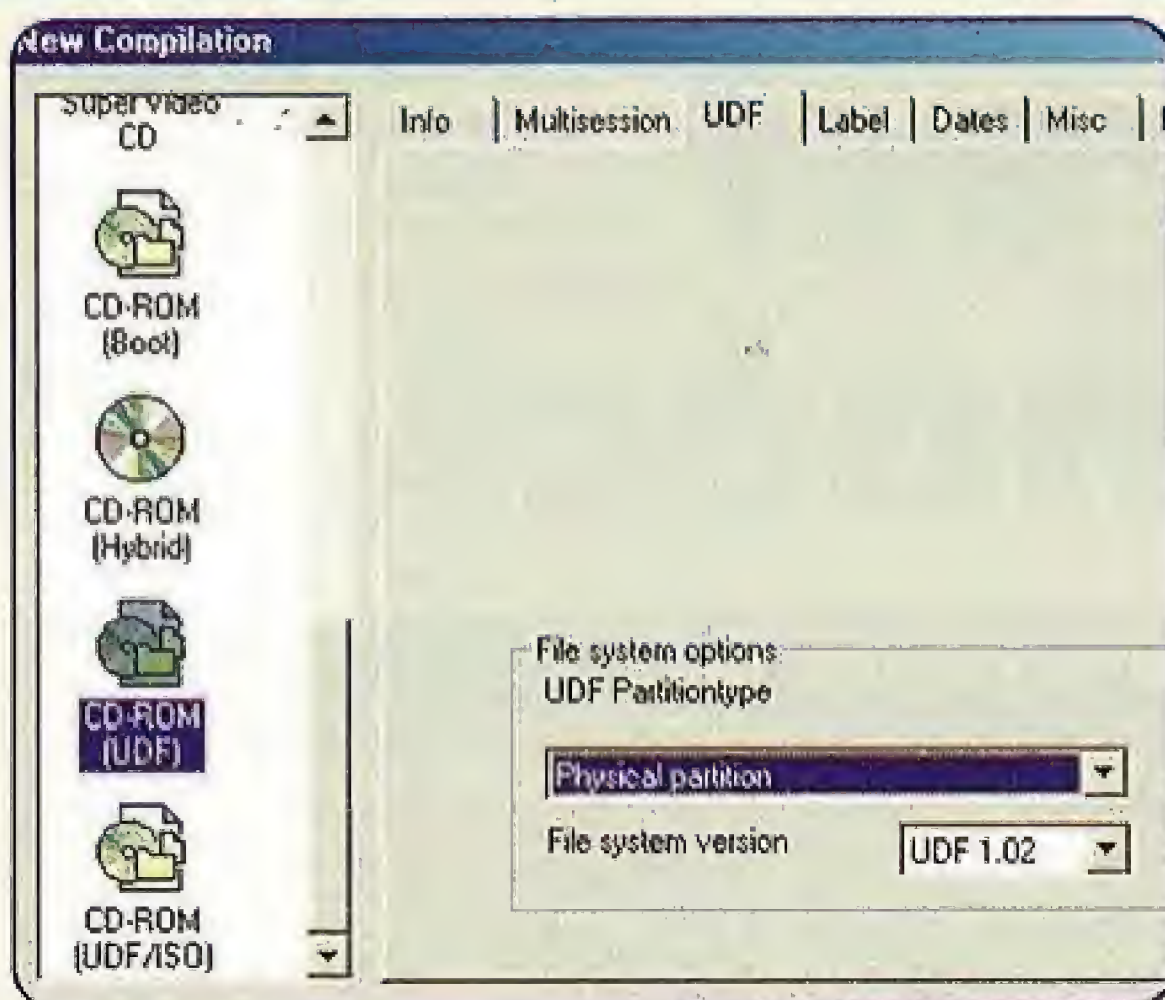


systemowe. Jego wielkość musi być mniejsza od przygotowywanej płyty, zazwyczaj więc jako źródło plików stosuje się właśnie dyskietkę systemową.

Następnie Nero oferuje dodatkowe opcje – emulację stacji dysków (przydaje się w przypadku, gdy system uparcie chce czytać sterowniki właśnie z dyskietki) oraz firmowy Boot Loader. Po ustaleniu źródła systemu można przystąpić do przygotowywania płytki. Ponieważ po uruchomieniu komputera będziesz musiał pracować w DOS'ie, lepiej jest darować sobie tryb Joliet i pozostać przy ISO. Odpowiednie opcje znajdziesz w zakładce ISO. Dalsza procedura (poza wymogiem umieszczenia dyskietki w stacji) nie różni się praktycznie niczym od wypalania zwykłej płyty z danymi. Pamiętaj jednak, że samo umieszczenie płyty startowej w napędzie nie spowoduje uruchomienia komputera przy jej pomocy. Konieczne jest jeszcze odpowiednie ustawienie w BIOS'ie, tak aby CD-ROM był pierwszym źródłem systemu.

## Video CD

Filmy nagrywane przy pomocy kamery internetowej czy ściągane z Internetu możesz zapisać na płycie w postaci zwykłego pliku. Rozwiązanie takie ma podstawową wadę – aby obejrzeć takie nagranie, trzeba skorzystać z komputera. Aby zoba-



czyć własny film na ekranie telewizora, winieś wybrać standard Video CD. Z tak spreparowaną płytą powinny poradzić sobie praktycznie wszystkie stacjonarne czytniki DVD. Niestety, filmy przygotowane w tym standardzie mają stosunkowo słabą jakość, za to na jednej płycie można zmieścić około 70 minut nagrania. O wiele lepszą jakość filmu oferuje nowszy standard Super Video CD. Tym razem jednak znacznie zwiększa się rozmiar pliku i na pojedynczej płycie można zmieścić zaledwie 35 minut filmu. Sporym problemem może być także zgodność – wiele dostęp-

nych na rynku odtwarzaczy DVD nie obsługują standardu Super Video CD.

Wypalanie płyty Video CD również przebiega według standardowych procedur. W okienku projektu wybierz Video CD, kliknij „Nowy” i przeciągnij plik z filmem. Tutaj niestety w większości wypadków wyniknie problem pojemności płyty – konieczne będzie podzielenie filmu na kilka części przy pomocy innego programu (np. VirtualDub). Teraz wystarczy, że wcisniesz przycisk „Wypal” i uzbroisz się w cierpliwość. Program musi przekodować film do odpowiedniego standardu – a to trwa dosyć długo, zależnie od konkretnego filmu i mocy twojego komputera. Efekt pracy można sprawdzić w dowolnym programie do odtwarzania DVD (np. Free DVD) i oczywiście w odtwarzaczu stacjonarnym.

## Zapis Pakietowy: UDF

Ciekawą alternatywą dla normalnego zapisywania płyt jest tzw. Zapis Pakietowy. Polega on na tym, że dane na płycie nagrywane są w małych porcjach (pakietach), o wiele mniejszych niż w przypadku trybu TAO. Na wcześniej przygotowanej (sformatowanej) płycie CD-R czy CD-RW dane można zapisywać w sposób niemal identyczny jak na zwykłej dyskietce. Nie jest konieczne rozpoczynanie ani kończenie sesji za każdym razem, gdy będziesz chciał dograć jakiś kolejny plik. Wadą Zapisu Pakietowego

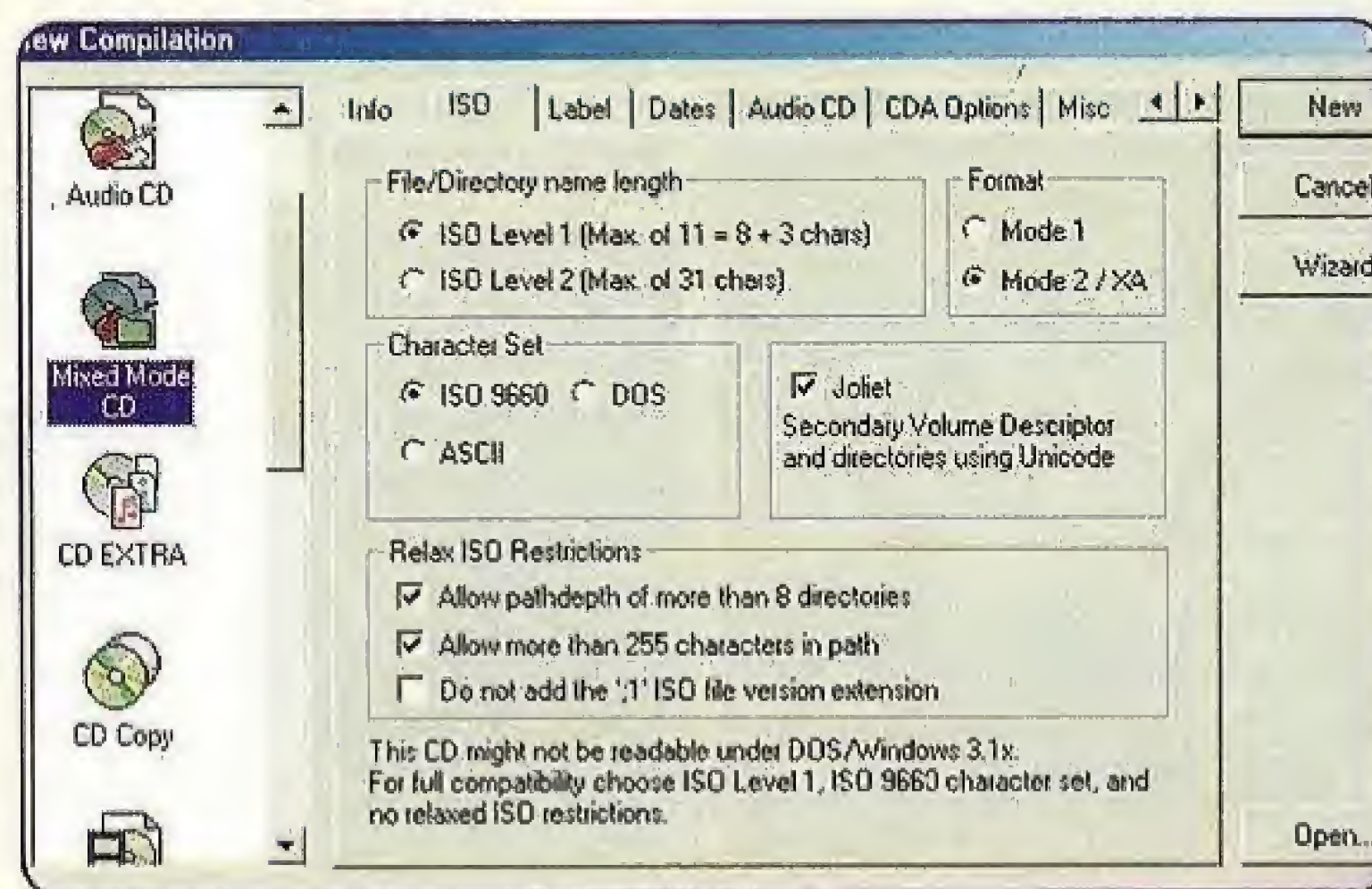
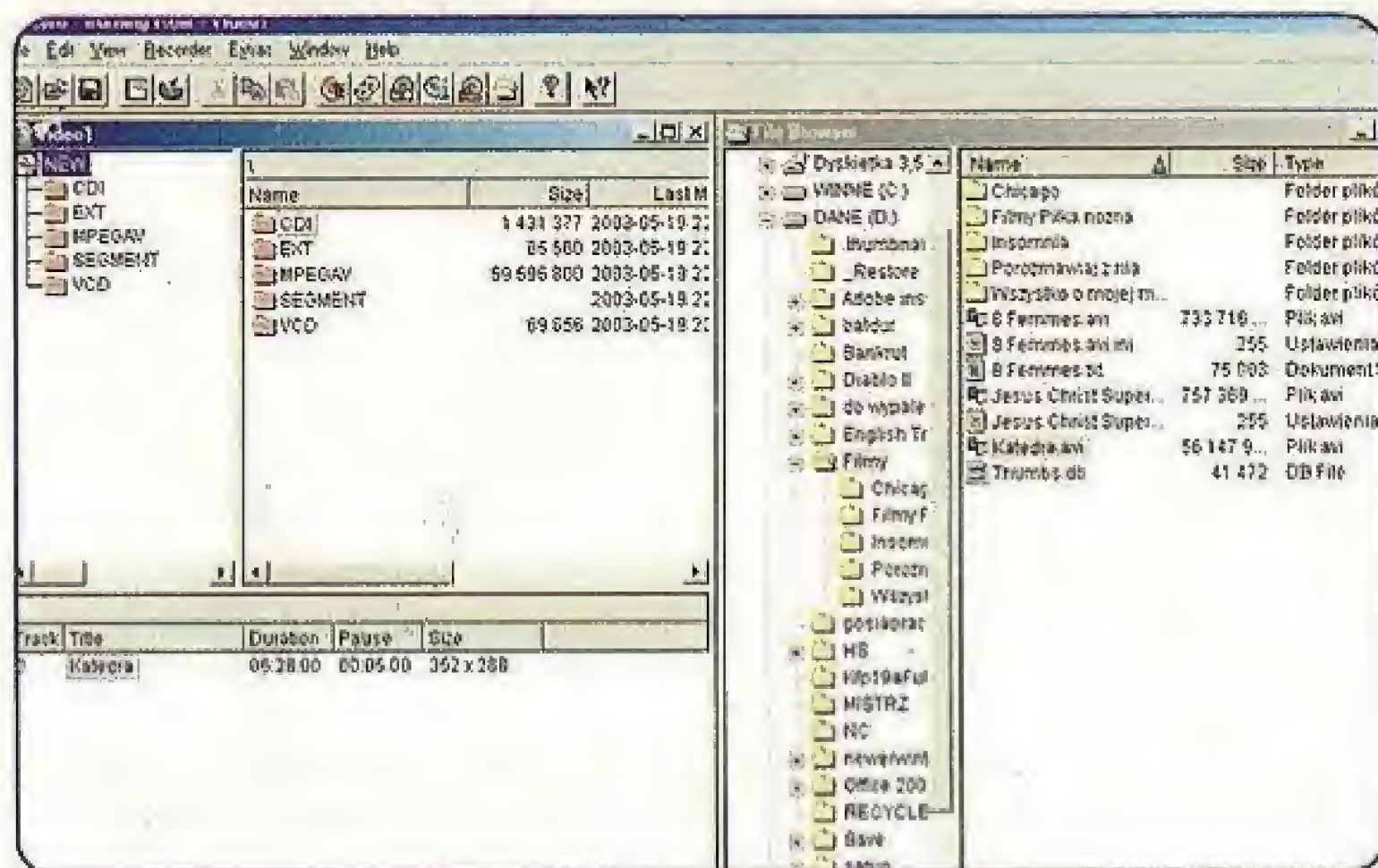
## Tryb Zapisu

■ **Disc At Once (DAO)** – tryb zapisu, w którym TOC, czyli spis treści płyty, nagrywany jest na samym początku procedury zapisu, co wymusza jej zamknięcie. Trybu DAO najczęściej używa się przy kopiowaniu lub wypalaniu całych płyt.

■ **Track At Once (TAO)** – tryb zapisu ścieżka po ścieżce. W przypadku płyty z danymi umożliwia nagranie krążka w kilku sesjach. W przypadku wypalania płyty z muzyką w trybie TAO pomiędzy poszczególnymi utworami dodawane są dwusekundowe przerwy.

jest konieczność wcześniejszego przygotowania płyty i niepełna zgodność. Na rynku istnieje kilka programów do Zapisu Pakietowego (InCD, DirectCD), które nie zawsze są ze sobą zgodne. Uruchomienie tak przygotowanej płyty na komputerze bez nagrywarki może więc wymagać instalacji dodatkowego oprogramowania obsługującego ten standard. Płyta w Zapisie Pakietowym ma także mniejszą pojemność niż jej odpowiedniczka nagrywana w normalnym trybie. Jak można się domyślić, powoduje to, że format UDF nie zdobył na razie popularności.

\*\*\* Krzysztof Adamczyk





## Najlepsze w Sieci

Jak spędzić wakacje? Oto kilka niebanalnych propozycji na niezapomniany wypoczynek...



<http://www.easy-windsurfing.pl>



<http://www.parolotnie.atomnet.pl>



<http://www.bikeboard.wp.pl>



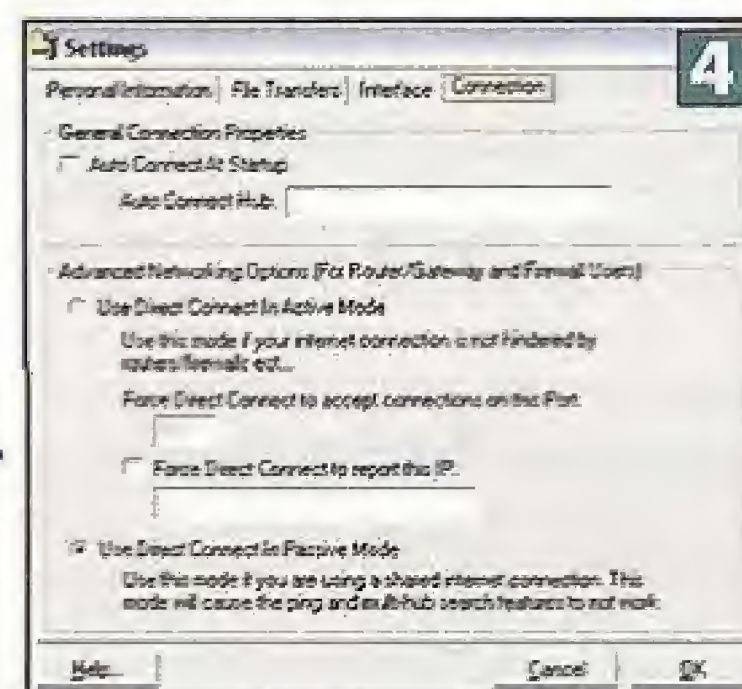
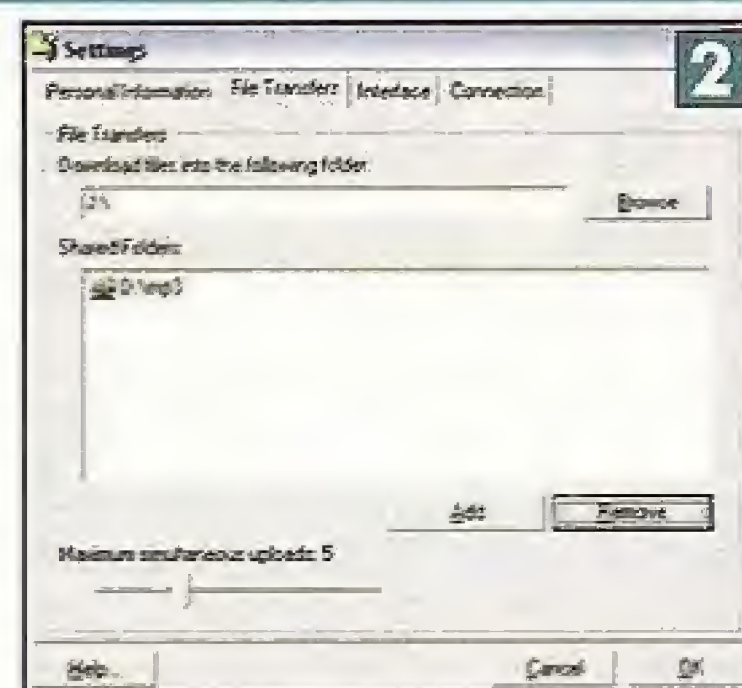
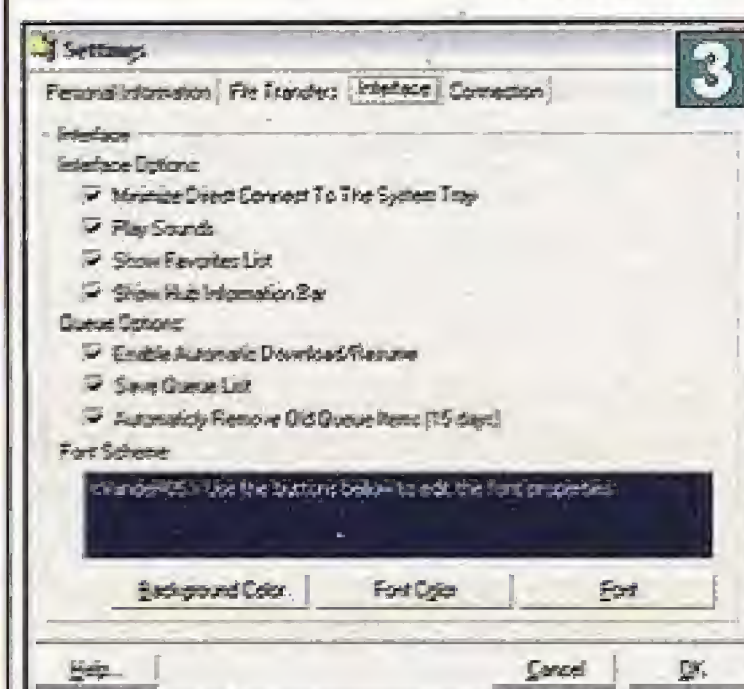
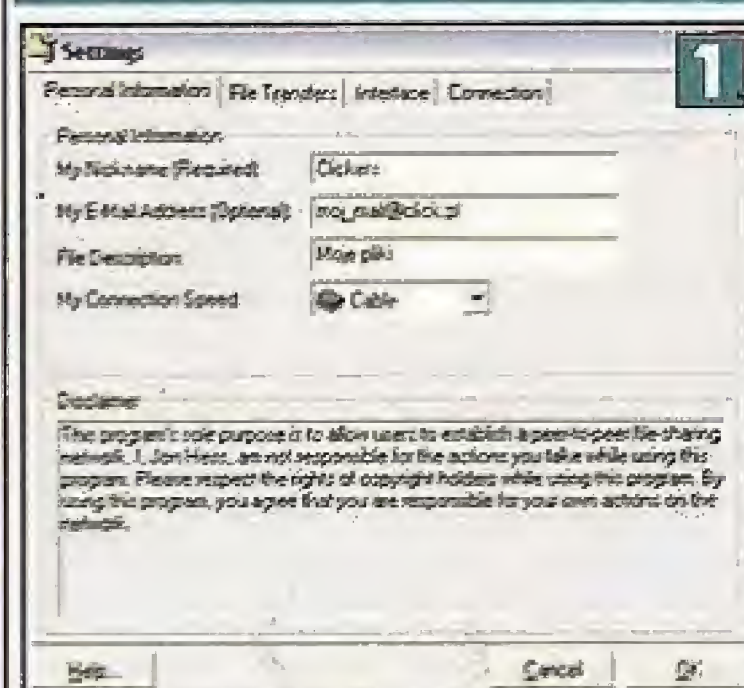
<http://www.deskorolka.com>



<http://www.extremesport.pl>

# Direct Connect...

## Jak skonfigurować DC?



Niektórzy z sędziwych internautów pamiętają jeszcze złote czasy Napstera, kiedy to muzyka w nowopowstałym formacie mp3 królowała w całej infostradzie. Po zamknięciu Napstera i przeprowadzeniu przez wytwórnie fonograficzne szeroko zakrojonej akcji przeciwko nielegalnemu, ich zdaniem, przesyłaniu plików między użytkownikami Sieci, zdawało się, że dni programów typu P2P (peer to peer) są już policzone. Na szczęście dzięki projektom takim jak Kazaa czy przede wszystkim Direct Connect wymiana plików nadal kwitnie w całym Internecie.

## Co to jest DC?

DC to po prostu skrót od nazwy Direct Connect – programu umożliwiającego wymianę danych między użytkownikami przyłączonymi do jednego HUB'a. To jasne. W takim razie: co to jest HUB? HUB

jest to komputer z zainstalowanym specjalnym programem (Direct Connect Hub), który służy jako serwer umożliwiający innym użytkownikom wspólne dzielenie zasobów. Podstawową różnicą między systemem wymiany danych Kazaa a Direct Connect jest to, że w tym drugim HUB'y (serwery) nie są ze sobą połączone i każdy z nich tworzy wraz ze swoimi klientami oddzielną sieć (istnieje możliwość połączenia kilku HUB'ów, ale zdarza się to dość rzadko). Korzystać z tego jest taka, że możesz łatwiej dotrzeć do interesujących cię zasobów. Jeśli na przykład interesujesz się czeskim hip-hopem, to zamiast szukać po próżnicy plików za pośrednictwem Kazaa, możesz znaleźć IP jakiegoś czeskiego hip-hopowego HUB'a i czerpać z jego zasobów. (Jak szukać odpowiednich HUB'ów piszę nieco dalej.)

Kolejną zaletą Direct Connect jest to, że bardzo łatwo możesz sam uruchomić HUB'a w sieci lokalnej. Dzięki temu będziesz miał razem z kolegami bardzo szybkie narzędzie do wymiany plików.

## Jak zacząć?

Jeśli chcesz rozpocząć zabawę w Direct Connect, musisz przede wszystkim ściągnąć sobie z <http://www.neo-modus.com> najnowszą wersję programu. Instalacja aplikacji nie powinna nastręczyć żadnych

**Wymiana plików to jedno z najpopularniejszych zajęć użytkowników Internetu. W zasobach Sieci jest wszystko...**

trudności nawet początkującym internautom. Program po kolei przeprowadzi cię przez wszystkie etapy instalacji. Po załadowaniu DC należy przejść do jego konfiguracji. Warto poświęcić tej czynności trochę czasu i dokładnie wynotować wszystkie niezbędne dane.

Pierwsza zakładka wchodząca w skład menu konfiguracyjnego („Settings”) to twoje osobiste informacje („Personal Information”) – patrz obrazek 1. Wpisujesz tutaj swój „Nickname”, czyli pseudonim, pod którym będziesz widoczny dla innych użytkowników. Jeśli chcesz, możesz wpisać również swój e-mail. W dobrym tonie jest podać również krótki opis udostępnianych przez ciebie plików. Na koniec musisz wybrać odpowiednią dla siebie prędkość połączenia.

Kolejna zakładka („File Transfers”) – obrazek 2 – służy do wskazania udostępnianych przez ciebie folderów i katalogu, w którym będą składowane ściągane przez ciebie dane. Przy wybieraniu katalogów należy pamiętać, aby nie udostępniać danych nieprzydatnych innym użytkownikom, na przykład głównego katalogu Windows, lub zainstalowanych gier i programów. Za takie praktyki można dostać „bana”, czyli stracić bezpowrotnie możliwość powrotu na danego HUB'a. W zakładce „File Transfers” znajduje się również suwak do ustalania ilości udostępnionych przez ciebie slotów, czyli maksymalnej liczby osób, które mogą od ciebie jednocześnie ściągać dane. Domyślnie ilość slotów ustawiona jest na 3, ale wiele HUB'ów wymaga ustawienia 5 lub nawet więcej wolnych slotów.

Następna zakładka („Interface”), obrazek 3, przeznaczona jest dla osób,

## Dodatkowe info

■ Peer to peer (P2P) – jest to określenie używane w przypadku sieci komputerowych, w których każdy komputer może pełnić rolę zarówno serwera, jak i klienta. W systemach P2P wszystkie komputery dzielą się swoimi zasobami na takich samych zasadach.

■ Program Direct Connect nie jest jedynym programem, jaki możesz wykorzystać do łączenia się z HUB'ami. Inną bardzo popularną aplikacją jest oDC (inaczej Opera's DC++), która jest klonem tradycyjnego DC. Różnica między tymi programami polega na tym, że oDC ma więcej dostępnych opcji. Obsługa oDC jest nieco trudniejsza, dlatego polecam go osobom, które już zapoznały się ze zwykłym DC i chciałyby poznać nowy, bardziej zaawansowany program. oDC można ściągnąć ze strony <http://gempond.com/odc>.

## Zajrzyj tutaj...

- <http://www.neo-modus.com>
- <http://gempond.com/odc>
- <http://www.pfdz.prv.pl/>
- <http://www.hub.miniportal.pl/>
- <http://sybaris.fm.interia.pl/>
- <http://www.searchengines.pl/directconnect.php3>



## Co wolno, czego nie

■ Każdy HUB ma swojego administratora. Zarządzający serwerami tworzą twarde reguły, których należy przestrzegać, aby nie zostać odłączonym (dostać „bana“). Główną zasadą jest odpowiednia objętość udostępnianych danych oraz ilość slotów.

■ Większość serwerów wymaga około 5 GB danych. Są również zupełnie „darmowe” HUB'y i takie, które wpuszczają użytkowników dopiero po udostępnieniu 40 GB. Liczba slotów waha się od 3 do 12.

■ Kolejna zasada to udostępnianie tylko wartościowych danych. Pisałem, że nie można udostępniać zainstalowanych programów i innych śmieci. Nie wypada również udostępniać niedokończonych plików i prywatnych dokumentów.

■ Większość HUB'ów nie toleruje również pornografii i wulgaryzmów na ogólnym chacie. Wielkim nietaktem jest odłączanie użytkowników, którzy ściągają od ciebie pliki. Takie zachowanie niechybnie grozi „banem”.

■ Nad porządkiem, oprócz żywych administratorów, czuwają również specjalne programy, które raz na jakiś czas sprawdzają stan twoich zasobów. W razie jakichkolwiek odstępstw od ustalonych zasad zostaniesz odłączony od Sieci.

które lubią dbać o estetyczny i ergonomiczny wygląd swoich programów. Możesz tu ustawić różne skórki, czcionki i inne drobiazgi. W każdym razie ustawienia interfejsu nie wpływają znacząco na działanie programu. No chyba, że ustawisz czarne czcionki na czarnym tle...

Zakładka „Connection” – obrazek 4 – to bardzo ważna część opcji konfiguracyjnych. Przede wszystkim możesz tutaj ustawić domyślnego HUB'a, z którym program połączy się zaraz po załadowaniu. Jeśli często korzystasz z jednego serwera, to warto w tym miejscu wpisać jego IP. Jeśli jednak jesteś sieciową pszczołką i lubisz skakać z HUB'a na HUB'a, to lepiej miejsce to zostawić puste.

Bardzo ważną rzeczą jest odpowiednie ustawienie zaawansowanych opcji sieciowych („Advanced Networking Options”). Każda osoba, która NIE posiada własnego stałego numeru IP (np. użytkownicy większości sieci kablowych

lub modemowcy korzystający z dynamicznego przydzielania IP, jakie oferuje TP SA), ustawia połączenie na „Use Direct Connection In Passive Mode”. Jest to ważne, ponieważ złe ustawienie tej opcji powoduje, że program nie może połączyć się z niektórymi HUB'ami lub źle wyszukuje pliki. Osoby, które mają własny numer IP, wybierają „Active”.

Po wypełnieniu wszystkich pozycji możesz spróbować połączyć się z jakimś HUB'em.

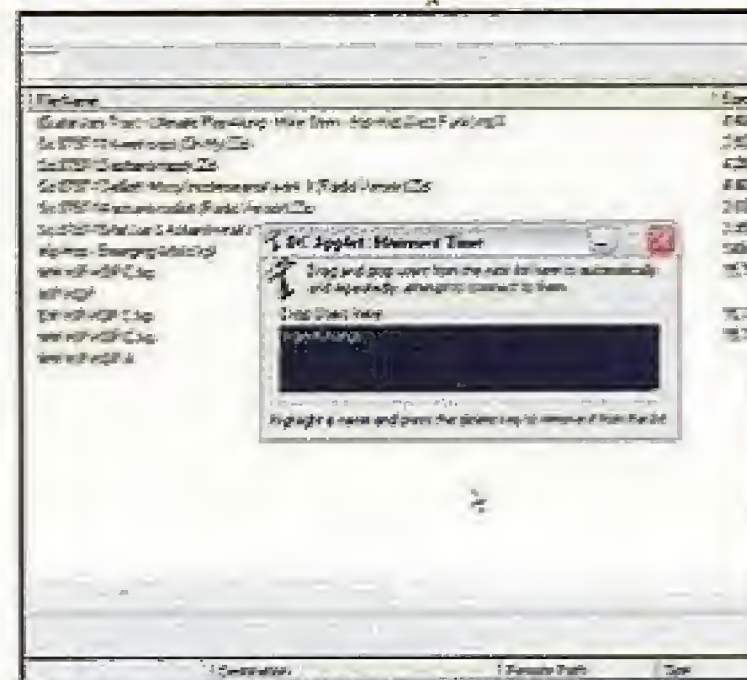
## Do dzieła!

No właśnie, ale skąd wziąć adresy HUB'ów? Jest kilka możliwości. Przede wszystkim możesz skorzystać z pokazanej liczby serwerów udostępnianych przez autorów programu. W tym celu kliknij na ikonkę „Connect” i wybierz opcję „Public” (obrazek 5). Po chwili twoim oczom powinny ukazać się adresy setek serwerów wraz z opisami zawartości i liczbą aktualnie połączonych użytkowników.

Kolejne źródło adresów HUB'ów to oczywiście Internet. Jeśli szukasz polskich sieci, to koniecznie przejrzyj strony, których adresy umieściłem w ramce, lub po prostu skorzystaj z wyszukiwarki (polecamy <http://www.google.com>).

Zanim przyłączysz się do któregoś HUB'a, zapoznaj się z panującymi na nim zasadami. Większość HUB'ów po zalogowaniu wysyła do użytkowników komunikat o panujących na danym HUB'ie regułach, czyli o ilości danych, które musisz udostępnić, ilości slotów i inne informacje porządkowe.

Po zalogowaniu możesz przystąpić do ściągania danych. Jeśli szukasz jakiegoś konkretnego pliku, możesz skorzystać z wyszukiwarki (okienko „Search”) – obrazek 6. Podobnie jak w Kazaa, tu też możesz określić odpowiednie właściwości poszukiwanych plików, takie jak: wielkość, rodzaj (audio, wideo, obrazek, dokument) oraz zadać przeszukiwanie wszystkich serwerów wchodzących w skład Sieci (o ile ma ona ich kilka). Inna możliwość to samodzielne przeglądanie danych udostępnianych przez użytkowników. W tym celu naciskasz prawym przyciskiem na ikonkę wybranej osoby i wybierasz opcję „Browse User's Files”. Gdy znajdziesz już interesujący cię plik, po prostu wciskasz „Download” i czekasz, aż plik zostanie ściągnięty na twój dysk. Niestety, nie zawsze jest tak słodko. Dość nieprzyjemny jest komunikat „No Free Slots”,



który oznacza, że użytkownik nie ma już wolnych uploadów (slotów) dla ciebie. W takim przypadku można taki plik ustawić w kolejce (zakładka „Queue”) i program automatycznie zacznie go ściągać po zwolnieniu się slotu.

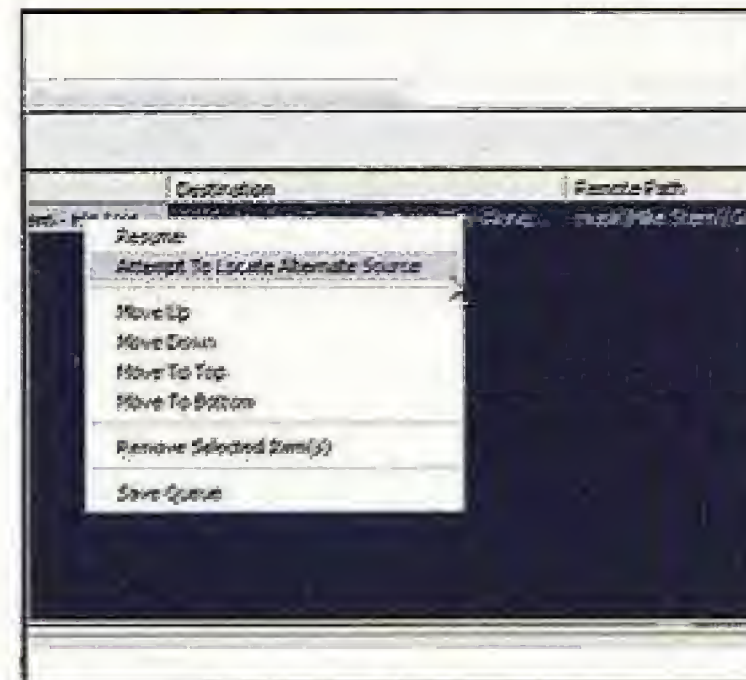
To były podstawy. Teraz kilka dodatkowych, bardzo przydatnych opcji.

## Co my tu mamy...

Na uwagę zasługuje możliwość szukania alternatywnych źródeł pliku („Attempt to Locate Alternate Source”). Inaczej mówiąc, jeśli kilku użytkowników posiada ten sam plik, to po wybraniu tej opcji może on być ściągnięty szybciej. Z opcji tej można skorzystać również w czasie ściągania pliku. W tym celu naciśnij na nim prawym przyciskiem i wybierz odpowiednią nazwę z menu. Oprócz wspomnianej przed chwilą opcji znajdziesz tam również kilka innych. „Resume” wznowia przerwane wcześniej ściąganie. „Move / Up / Down / To Top / To Bottom” służy do zarządzania kolejką ściąganych plików (przesuwanie zadania w dół lub w górę). „Remove Selected Item(s)” usuwa wybrane pozycje z kolejki. „Save Queue” zapamiętuje kolejkę.

Sporo ciekawych opcji masz do dyspozycji po kliknięciu prawym przyciskiem na ikonkę użytkownika. Na kilka słów komentarza zasługuje zwłaszcza „Private Message”. Jak łatwo się domyślić, służy ona do wysyłania wiadomości bezpośrednio do użytkownika. Jednak mocno się zastanów, zanim zaczniesz rozsyłać na prawo i lewo wiadomości do nieznanym. Użytkownicy DC cenią sobie swoją prywatność i jeśli kogoś nie znasz, to po prostu lepiej nie rozpoczynaj rozmowy. Do pogaduszek służy główne okienko HUB'a, na którym umieszczony jest chat.

Pozostałe dostępne w tym menu opcje to: „Add to Favourites” – dodaje użytkownika do „Ulubionych”, „E-mail”



– tego chyba nie trzeba komentować, po prostu wysyła e-maila (tej opcji dotyczą również wszystkie uwagi przytoczone odnośnie „Private Message”), „Browse User's Files” – przegląda pliki danego użytkownika. Uwaga! Jeżeli ktoś jest „Passive”, to mogą być z tym kłopoty. „Refresh” – odświeża listę plików.

Na koniec kilka słów o młoteczku (opcja „Hammer” dostępna w głównym okienku HUB'a). „Hammer” jest przydatnym narzędziem, jeśli któryś z użytkowników ma często zapchane wszystkie sloty. Wybierz takiego delikwenta z listy i przeciągnij do specjalnego okienka (usuwasz klawiszem „Del”). Teraz masz większą szansę dostać się do jego zasobów.

## Piractwo: tak i nie

■ Zgodnie z obowiązującymi przepisami jakiegokolwiek kopiowanie oraz rozpowszechnianie utworów audio oraz wideo (poza wykonywaniem kopii na własny użytek) jest niezgodne z prawem. Ściganiu podlega tym bardziej rozpowszechnianie utworów muzycznych oraz filmów z zamiarem uzyskania korzyści majątkowych z ich sprzedaży lub wymiany.

■ Specjaliści z branży medialnej oceniają, że ponad połowa sprzedawanych w Polsce płyt CD to kopie pirackie. Gorsza sytuacja panuje tylko na rynku oprogramowania.

■ Ceny nagranych płyt CD audio wynoszą w Polsce średnio od 35 do 65 zł. Koszt czystej płyty CDR nie przekracza 1 zł. Opłaty za stały dostęp do Sieci zaczynają się od 100 zł/miesięcznie. Tym samym za równowartość dwóch lepszych płyt ze sklepu można samemu... nagrać kilkanaście cedeów z wybranymi utworami.

■ Album „American Life” Madonny kosztuje w Polsce około 60 zł. W sklepach w USA można go kupić za mniej niż 40 zł. Edycja specjalna tej płyty kosztuje odpowiednio 104 zł (Polska) i około 80 zł (zachodnie sklepy). Jeszcze większe różnice cenowe występują w przypadku płyt DVD, które opłaca się kupować np. w sklepach wysyłkowych w... Australii.

■ Najczęstszym argumentem wysuwany przez użytkowników nielegalnych kopii są zbyt wysokie ceny oryginałów w porównaniu do możliwości finansowych kupujących, a zwłaszcza wygórowane marże pobierane przez sprzedawców i pośredników (ok. 40% ceny końcowej).





## Jednym zdaniem...

### Wakacje z Sieci

■ Mimo że dostęp do Internetu w Polsce ciągle nie jest powszechny, coraz większym zainteresowaniem cieszą się portale poświęcone turystyce i podróżom. Wśród niekwestionowanych liderów znajduje się serwis [www.wakacje.pl](http://www.wakacje.pl), jeden z najstarszych serwisów turystycznych. Internauci mogą za jego pośrednictwem zapoznać się z propozycjami ponad 90 biur podróży oraz oczywiście dokonać zakupu wybranej oferty. A to wszystko bez konieczności wychodzenia z domu i biegania po mieście...

### Wygraj albo giń?

■ Microsoft panicznie boi się konkurencji... Linuxa i podobnych systemów. Strach korporacji Billa Gatesa jest tak wielki, że firma zdecydowała się wydać nawet tajne zarządzenie, określające zasady postępowania w sytuacjach, gdy „poważny i znaczący” klient (np. instytucje rządowe) waha się pomiędzy kupnem Okienek, a systemu konkurencji. Sprzedawcy oprogramowania w takim wypadku mają prawo stosowania „nadzwyczajnych obniżek cen”...

### Sukces Apple'a

■ Niecałe trzy tygodnie po otwarciu internetowy sklep muzyczny iTunes, prowadzony przez koncern Apple, może poszczycić się sprzedażą ponad 2 mln utworów muzycznych.

### Płać komórką...

■ Nokia i MasterCard rozpoczęły testy nowej technologii, która ma umożliwić posiadaczom komórek dokonywanie płatności za pomocą swoich telefonów. Aby zapłacić za towar czy usługę, trzeba będzie zbliżyć komórkę do specjalnego czytnika w sklepie.

### Idea-lna nauka

■ Sieć telefonii komórkowej Idea uruchomiła przenośne Laboratorium POP Komunikacji. W jego skład wchodzi potężny TIR wypchany aż po dach komputerami z ekranami dotykowymi oraz nowoczesnymi telefonami komórkowymi Nokia 3650, a także zespół przeszkolonych pracowników firmy. Na specjalnie zaaranżowanych lekcjach młodzież ze szkół, do których dotrze laboratorium, poznaje zagadnienia dotyczące nowoczesnych metod komunikowania się. Uczestnicy szkolenia uczą się wysyłać wiadomości MMS, obsługiwać system wyszukiwania lokalizacji LBS, a także wykorzystywać dostępne oprogramowanie JAVA.

## Przenośna PlayStation za rok?

Po sukcesie PlayStation 2 koncern Sony postanowił zaatakować rynek urządzeń przenośnych. Firma poinformowała na targach E3, że na koniec 2004 roku planowana jest premiera PlayStation Portable – kieszonkowej konsoli parametrami odpowiadającej PS2.



Urządzenie ma posiadać kolorowy ekran 4.5 cala, który będzie w stanie wyświetlać trójwymiarowe obrazy. Jako nośnik danych zostaną użyte dyski optyczne UMD o pojemności 1.8 GB. Konsola będzie wyposażona w złącze USB 2.0 i układ dźwiękowy stereo. Zdaniem specjalistów od rynku przenośnych urządzeń do gier, PlayStation nie będzie konkurencją dla GameBoy Advance, a raczej dla Nokii N-Gage. Również przedstawiciele Nintendo nie wyglądali na przestraszonych pomysłem Sony. Według nich cena urządzenia na pewno odstraszy większość klientów i choćby z tego powodu nie zagrazi GBA...

## Wybieramy Windows i Internet Explorera

Z badań przeprowadzonych ostatnio wśród internautów wynika, że najpopularniejszym systemem operacyjnym na ich komputerach pozostaje Windows 98. Poza granicami naszego państwa króluje Win XP, natomiast Linux i MacOS nie zdobyły szerokiej rzeszy klientów. Podobnie sprawa wygląda z przeglądarkami. Użytkownicy



najczęściej pozostają przy oprogramowaniu standardowo dołączanym do systemów. Ponieważ Windows oparł rynek, tym samym IE4 i IE5 wydają się być niezastąpione... Firma Global eMarketing zbadała również, jakie rozdzielczości ustawiane są najczęściej na pecetach ankietowanych. Okazało się, że 800 x 600 jest coraz mniej popularna, natomiast już połowa ludzi korzystających z zasobów globalnej Sieci wybiera 1024 x 768 pikseli. Obecnie większość stron tworzona jest pod wyższe rozdzielczości, choć 1280 x 1024 nadal zarezerwowana jest dla monitorów 19-calowych. Statystyki pokazały też, że XP ciągle grzeszy sporą ilością błędów, co odbija się na jego stabilności.

## Szpiedzy w portfelu?

Przedstawiciele Europejskiego Banku Centralnego oświadczyli, że wobec rosnącej liczby fałszerstw EBC jest zmuszony podjąć kolejne kroki w celu zabezpieczenia rynku przed przestępstwami. Jeżeli dojdzie do podpisania umowy między bankiem a japońską firmą Hitachi, już niedługo w pieniądzu euro zostaną wbudowane chipy o wielkości ziarna piasku.



## Nokia 6800 – komórka dla pisarzy?

W połowie maja odbyła się premiera nowej komórki firmy Nokia o numerze 6800. Jest to telefon przeznaczony głównie dla osób, które dużo piszą i cenią swój czas.

Tym, co już na pierwszy rzut oka wyróżnia to urządzenie spośród pozostałych modeli Nokii, jest obudowa. Z zewnątrz wygląda dość standardowo, ale po rozłożeniu zmienia się w pełni funkcjonalną klawiaturę QWERTY – nie trzeba więc przyzwyczajać się do nowego rozkładu liter. Oczywiście



po otwarciu obudowy obraz na wyświetlaczu automatycznie obraca się o 90 stopni.

Pisanie jest bardzo łatwe i mało czasochłonne – szybko można się przyzwyczaić do obsługi klawiatury. Trzeba jednak przyznać, że napisanie litery „z” może być trochę trudne dla osób z grubszymi palcami. Blisko 6 MB pamięci pozwala na zapisanie całkiem dużej ilości SMS'ów, MMS'ów, notatek, maili, nowych dzwonek polifonicz-



## Rajdowy Saitek



Saitek sponsorem drużyny rajdowej... Polski oddział firmy Saitek – producenta i dystrybutora akcesoriów do komputerów, konsol i PDA – jest oficjalnym sponsorem załogi rajdowej, biorącej udział w Mistrzostwach Polski, Klasa N2. Za kierownicą zasiądzie Piotr Wypych, pilotować będzie Majka Szpotkańska. Wszystkich zainteresowanych przebiegiem wyścigu zapraszamy na strony [www.saitek.pl](http://www.saitek.pl) i [www.rajdelmot.pl](http://www.rajdelmot.pl).

## Więcej tlenu

Jednym z najpopularniejszych komunikatorów internetowych jest obecnie Tlen. Zyskał on tysiące zwolenników ze względu na ładny interfejs, a zarazem prostą obsługę. Liczba dostępnych funkcji powoduje, że obok GG i IRC'a należy do najchętniej wykorzystywanych aplikacji służących do prowadzenia wirtualnych pogaduszek.

Sztab ludzi odpowiedzialnych za rozwój Tlenu poinformował niedawno, że na rynku ukazała się najnowsza wersja komunikatora. Stworzona została z myślą o osobach korzystających z telefonów komórkowych. Użytkowanie TlenMobile jest całkowicie bezpłatne, ale aparat musi spełnić pewne wymagania. Należą do nich: obsługa Javy, co najmniej 30 KB wolnego miejsca oraz aktywna usługa CPRS.



nych czy aplikacji Java. Telefon posiada wbudowane radio stereofoniczne oraz zestaw głośnomówiący.

6800 jest funkcjonalny i wysokiej klasy. Naprawdę ułatwia życie.

### Dane techniczne

System: GSM 900/1800

Wymiary: 119 x 55 x 23 mm

Waga: 122 g

Wyświetlacz: 4096 kol., 128x128 pikseli

Wiadomości: SMS, MMS, e-mail

Transmisja danych: GPRS, HSCSD

Złącza: IrDA

Dodatkowo: 2 gry, polifoniczne dzwonki, wbudowany zestaw głośnomówiący, wygaszacz ekranu, budzik, zgodność z JAVA, przeglądarka WAP, wbudowanie radio



## Xbox ponownie obniża ceny

**N**ieustannie trwa walka pomiędzy dwiema konsolami najlepiej sprzedającymi się na rynku światowym. Firma Microsoft (która stworzyła konsolę Xbox) postanowiła wykorzystać chwilowe kłopoty Sony i obniżyła ceny prawie o 10 procent. Oczywiście cena PlayStation 2 także natychmiast uległa zmianie, ale nadal pozostała wyższa.

Liczba sprzedanych egzemplarzy Xbox sięgnęła już 9 milionów. W najbliższym czasie nie ma jednak co liczyć na kolejne drastyczne obniżki, ponieważ każda z firm musi osiągnąć określony zysk. „Naszym obowiązkiem wobec klientów jest dostarczenie najlepszego systemu o najatrakcyjniejszej cenie z jak najlepszym oprogramowaniem” – takie słowa przekazał opinii publicznej je-

den z szefów Microsoftu. Wiadomo, że Sony pracuje nad PS3, ale pracownicy koncernu niechętnie dzielą się jakimikolwiek informacjami na temat nowej konsoli. Trochę na uboczu walki o klientów nadal pozostaje Nintendo (z konsolą GameCube), które jednak również planuje dalszy rozwój. Na szczęście na konfliktach pomiędzy gigantami najczęściej zyskują klienci, którzy czekają z niecierpliwością na kolejne przeceny.



## Mapy dla niewidomych

**N**auka idzie naprzód, ale nadal wielu niewidomych ma problem z różnymi codziennymi czynnościami, np. przemieszczaniem się z jednego miejsca w drugie bądź zaparzeniem herbaty. W Owińskach koło Poznania wynaleziono sposób, który pomoże ślepych w odczytaniu informacji zawartych na mapkach. Mapki tworzone za pomocą nowej technologii zawierają wypuklenia, które oznaczają odpowiednio góry, rzeki, jeziora i trasy. Powstały już pierwsze plany komuni-

kacyjne Poznań, które są wydawane wszystkim osobom niewidomym, jakie zgłoszą się do Polskiego Związku Niewidomych.

Dotychczas wyprodukowanie jednego egzemplarza takiego specjalnego planu kosztowało mnóstwo czasu (oraz pieniędzy). Obecnie czas ten został diametralnie skrócony. Proces przygotowywania mapki jest następujący: wpierw wszystkie napisy nanoszone są za pomocą alfabetu Braille'a, a następnie tak przygotowane plany drukowane są na specjalnie przygotowanym papierze. Na tym etapie powstaje rysunek płaski czyli ciągle nieczytelny dla niewidomego człowieka. Następnie mapa naświetlana jest za pomocą lampy, która tworzy wszelkie wypukłości. Wytworzenie jednej mapy zajmuje około 5 minut.



## Elegancka i droga wytrzymałość

**F**irma Zibi wprowadza na polski rynek nową linię zegarków CASIO G-Shock Multi-Face. Produkty z tej serii posiadają zarówno analogowe wskazówki, jak i wyświetlacz LCD oraz charakteryzują się zwiększoną odpornością na wstrząsy.

Również wygląd nowych G-Shocków zaintryguje wielu użytkowników – zegarki prezentują się niezwykle modnie i elegancko (ich koperty oraz bransolety wykonane ze stali szlachetnej). CASIO Multi-Face mogą wyświetlać czas w formacie 12- lub 24-godzinnym, mają automatyczny kalendarz, timer, 5 alarmów oraz podświetlenie całej tarczy.



Osoby prowadzące aktywny tryb życia będą zadowolone z wbudowanego stopera 1/100 sekundy oraz specjalnej konstrukcji zapięcia bransolety, uniemożliwiającej przypadkowe zsuniecie się zegarka. CASIO G-Shock jest też wodoszczelny i wytrzymuje zanurzenie na głębokość do 200 m.

Niestety, to cacko posiada też dosyć istotną wadę. Jest nią niewątpliwie odstraszająca cena, która wynosi około 600 złotych brutto.

Zegarek jest do nabycia w sieci Salonów Firmowych Zibi.

## Matrix – Haktrix?

**F**ilmy, w których aktorzy wcielają się w role hakerów, cieszą się dużym uznaniem szczególnie wśród młodzieży. Natomiast informatyk rzuci okiem przez chwilę na rozgrywką się akcję i powie: bujda! Czemu? Bo w owych filmach wszystko robione jest pod publikę. Nie ma tam zazwyczaj miejsca na realizm, ponieważ widza o wiele bardziej zachwycają trójwymiarowe labirynty i tunele niż ponure aplikacje Okienek (ewentualnie: czarne tło Bios'a :-)). Jednak w „Matrix: Reaktywacja” jedna ze scen z udziałem Trinity, włamującej się do systemu operacyjnego, nie jest oszustwem! Wykorzystano tam bowiem prawdziwy program o nazwie nmap, którego używają hakerzy, pokazana została również jedna z luk systemowych (spokojnie... zonk już dawno poprawiono). Prawdziwy poradnik dla początkujących włamywaczy :-). Jeśli chcesz to sprawdzić, zachęcam do obejrzenia filmu.



## Dowody... do wody

**M**icrosoft zbierał od połowy lat 90. dowody przeciwko firmie Caldera produkującej oprogramowanie. Koncern stworzony przez Billa Gatesa wysunął oskarżenie o stosowanie nieuczciwych praktyk monopolistycznych przez Caldera. Toczący się w styczniu 2000 roku proces zakończył się ugodą, a 937 pudeł z papierzyskami (sterty makulatury składały się z trzech milionów dokumentów!) miało pójść do niszczarek. Sędzia Dee Benson w ubiegłym roku pozwolił na zniszczenie wszystkich papierów i gdyby nie ingerencja koncernu Sun Microsystems, proces destrukcji już dawno zostałby zakończony. Firma uznała, że jeszcze nie zostało wypowiedziane ostatnie słowo i przy współpracy z Microsoftem wypożyczyła około 40 pak wypełnionych po brzegi zapiskami. Do tej pory jednak nikt nikomu niczego nie udowodnił i niszczenie dokumentów zostało wznowione. Gigant (a raczej dwaj giganci, bo Sun to też potężna firma) nie przekonał sądu do swoich racji, a zarząd Caldera po kilku latach nareszcie może spać spokojnie :-)



## Jednym zdaniem...

### Pozbyć się wroga

■ Microsoft podjął kroki zmierzające do radykalnego rozprawienia się z darmowymi systemami operacyjnymi. Korporacja chce kupić prawa do unix'owych technologii firmy SCO, która niedawno oznajmiła, że... Linux jest nieautoryzowaną pochodną Unix'a, a jego użytkownicy powinni liczyć się z... konsekwencjami korzystania z nielegalnych programów. Jasne jest, że będąc właścicielem rozwiązań stosowanych w darmowych systemach korporacji Billa Gatesa będzie dużo łatwiej niszczyć zwolenników darmowego oprogramowania.

### Pozbyć się Okien

■ Tymczasem lokalne władze w Monachium zdecydowały się pozbyć Windowsów z ponad 14 tys. komputerów biurowych. Okienka zostaną zastąpione systemem Linux, a podobny los spotka również pozostałe aplikacje Microsoftu. Przedstawiciele Microsoftu nie udało się skusić Bawarczyków nawet propozycją 90 procentowej zniżki na swoje produkty. Na szczęście Bill G. może liczyć na polskie urzędy, np. ZUS, które kochają Windows (i DOS'a), a użytkownicy innych systemów mają gdzieś...

### PS2 serwer?

■ Zespół profesjonalistów połączył 65 konsol PlayStation 2, tworząc z nich potężny serwer. National Center for Super Computing Applications postara się sprawdzić, do jakich celów ów serwer mógłby zostać później wykorzystany. Sprzęt jest testowany głównie z myślą o przetwarzaniu grafiki oraz o generowaniu skomplikowanych efektów wizualnych.

### Tajne / poufne

■ HP stworzył płyty główne, których wielką zaletą jest możliwość szyfrowania danych oraz zarządzania prawami dostępu użytkowników. Do deszyfracji niezbędny jest komputer zgodny z danym systemem zabezpieczeń oraz z wymaganym stopniem uprawnień. Twórcy liczą, że układ może zdobyć sporą popularność wśród prężnie działających firm, którym zależy na wysokiej klasy ochronie danych.

### PS2 serwer?

■ Prezes Motoroli odwiedził ostatnio Chiny. Firma ma zamiar zainwestować tam spore pieniądze i otworzyć nowe centrum badawcze. Miłym gestem ze strony koncernu było przekazanie sporej sumy pieniędzy, którą przeznaczono na pomoc w walce z wirusem SARS.



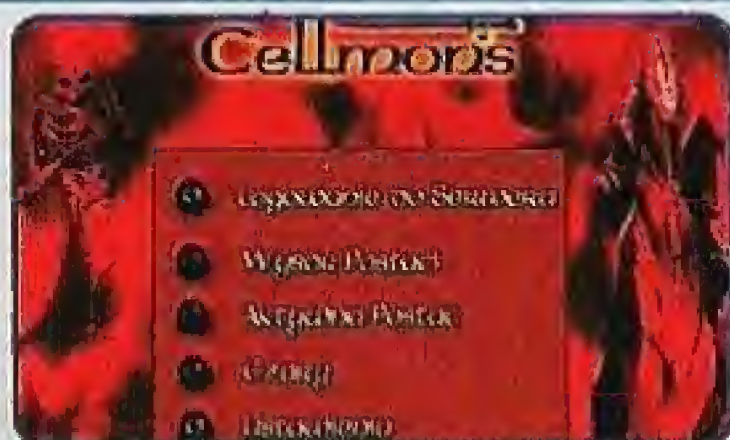




## Granie na ekranie komórki oraz peceta

Już wkrótce posiadacze telefonów komórkowych oraz PC z dostępem do Sieci będą mogli wspólnie zagrać w nową, polską grę.

Firma Program Toolz & Toyzzz opracowała nietypową grę CELLMONS, łączącą w sobie sporo elementów strategii, RPG i karcianki. Rozgrywka toczona będzie z wykorzystaniem



specjalnego serwera (jego betatesty już się rozpoczęły!). Do zabawy na PC niezbędne będzie podłączenie do Internetu, zaś użytkownicy komórek będą musieli posiadać aparat obsługujący technologię JAVA. Więcej informacji znajdziesz na stronie [www.cellmons.com](http://www.cellmons.com).



## Założ se Neostradę

Telekomunikacja Polska S.A. rozpoczęła sprzedaż usługi Neostrada w postaci... zestawu do samodzielnego montażu.

W skład pakietu, kosztującego 199 zł, wchodzi modem ADSL/USB, płyta CD-ROM ze sterownikami, komplet kabli oraz rozdzielacz sygnału i mikrofiltry na linię telefoniczną. Dodatkowo trzeba zapłacić za aktywację usługi – 200 zł. Gdyby użytkownik nie poradził sobie z samodzielną instalacją, może też za 400 zł zamówić monter, który dokona podłączenia. Tym samym, w najgorszym wypadku, koszt instalacji może być wyższy niż standardowo (855 zł)! Abonament miesięczny za stały dostęp wynosi 199 zł.

## Jednym zdaniem...

### 3 edycja WCG

■ Samsung Electronics Polska już po raz trzeci organizuje polskie eliminacje do e-olimpiady World Cyber Games. Zawodnicy zmierzają się w grach: STAR-CRAFT, UNREAL TOURNAMENT, COUNTER-STRIKE i WARCRAFT. Ogólnopolskie eliminacje online rozpoczną się pierwszego lipca, zaś pierwszego czerwca ruszyła oficjalna strona [www.wcg.pl](http://www.wcg.pl), na której można zapisać się do konkursu. Najlepsi gracze zostaną zaproszeni do udziału w wielkim finale, który odbędzie się 13 września w Warszawie. Na zwycięzców czekają cenne nagrody, a wśród nich – wyjazd na światowe finały w Korei!

## Nowinki filmowe

### Driver na ekran

Paul Anderson, twórca „Resident Evil” i „Mortal Kombat”, postanowił przenieść kolejną grę na duży ekran. „Driver” będzie historią Tannera, kierowcy na usługach mafii, który ścigany przez policję, wykonuje niebezpieczne zlecenia. Film trafi na ekrany kin w 2004 roku, a jego premiera zbiegnie się z pojawieniem się w sklepach trzeciej części gry.

### Pokemon 5

W głębokim cieniu drugiej części „Matrixa” do amerykańskich kin wkroczyła piąta już adaptacja popularnej wśród dzieci gry konsolowej, opowiadającej o losach Asha i jego żółtego chomika. Film „Pokemon Heroes” przedstawi losy pokemonów Latiasa i Latiosa, które bronią cennego skarbu przez parszywymi złodziejami. Na pomoc rusza im Pikachu.

### Piraci z Karaibów

XVII wiek, jakieś morze, być może Morze Karaibskie. Grupa młodych rozrabiaków (m.in. Johnny Depp i Orlando Bloom) rusza do walki z bandą groźnych piratów. Morscy bandyci chcą, dzięki starożytnej kłątwe, uwolnić złe moce, by jako półzwa armia szkieletów łupić przepływające statki. Na potrzeby promocji filmu autorzy gry SEA DOGS 2 zmienili jej nazwę na PIRATES OF THE CARIBBEAN, jednak nie należy się bać – tylko główny wątek ma w sobie ziarenko fantazji.

### Efektowna zagłada

Firma 3DO zatrudniła do pracy nad swą grą komputerową 4 HORSEMEN OF APOCALYPSE słynnego specjalistę od efektów specjalnych, Stana Winstona. Stan Winston z kolei wykupił od firmy 3DO prawa do ekranizacji programu. Głównym bohaterem filmu będzie Abaddon, upadły anioł, który wraz z nastoletnią prostytutką, skorpumpowanym sędzią i seryjnym mordercą rusza do walki z czterema Jeźdźcami Apokalipsy (Śmiercią, Wojną, Zarazą i Głodem). Należy się spodziewać, że krwi na ekranie nie zabraknie!

## KONKURS ANIMATRIX



■ Jeśli chcesz wygrać jedną z 3 kaset wideo ANIMATRIX, weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz na pytanie:

Jak się nazywa jedna z technik używanych przy tworzeniu efektów specjalnych, umożliwiającą umieszczenie postaci aktora na dowolnym tle?

- A] Blue Box      B] Magic Screen  
C] R.A.B.          D] Candic Camera

■ Prawidłową odpowiedź wpisz w treść SMS'a jako CL.AX.# (zamiast # podaj A, B, C lub D) i wyślij pod numer 7164.

■ Na rozwiązania czekamy do końca czerwca. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT.

Dane uczestników konkursu zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone bądź przetwarzane w celach marketingowych.

## KONKURS HARRY POTTER

■ Jeśli chcesz wygrać jeden z 5 kubków lub jedną z 5 koszulek Harry Potter, weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz na pytanie:

Jak się nazywa postać przedstawiona na zdjęciu obok?

- A] Randall      B] Harry  
C] Zgredek      D] Frogger

■ Prawidłową odpowiedź wpisz w treść SMS'a jako CL.HP.# (zamiast # podaj A, B, C lub D) i wyślij pod numer 7164.

■ Na rozwiązania czekamy do końca czerwca. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT.

Dane uczestników konkursu zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone bądź przetwarzane w celach marketingowych.



## Tanie i legalne!

■ TopWare Poland rozpoczął sprzedaż oprogramowania drogą elektroniczną na całkiem nowych zasadach – oferowane programy dostępne są w postaci plików, bez pudełka, płyty CD czy papierowej instrukcji. Klient uiszcza opłatę za prawo do korzystania z oprogramowania, po czym może pobrać kupioną aplikację z firmowego serwera TopWare. Ceny tak sprzedawanych gier są niższe średnio o 50% – np. KURKA WODNA, za którą normalnie trzeba zapłacić 19,95 zł, w wersji elektronicznej kosztuje 10 zł. Dokładna lista dostępnych w ten sposób produktów znajduje się na stronach [www.topware.pl](http://www.topware.pl).

Oczywiście zanim wybierzesz się na zakupy tanich gier, weź pod uwagę fakt, iż do niskiej ceny programu trzeba doliczyć koszty dostępu do Sieci...

## Wszędzie M\$...

■ Być może już wkrótce dojdzie do sytuacji, gdy produkty korporacji Microsoft będą atakowały cię dosłownie z każdej strony... Przed kilkoma dniami firma Gatesa uzyskała patent na „połączony w sieć, interaktywny system rozrywkowy Video-On-Demand”. Pod tą nazwą kryje się aplikacja pozwalająca na tworzenie list ulubionych programów TV, filmów czy gier. Dzięki temu patentowi może się okazać, że każda sieć telewizji kablowej, oferująca usługi VOD (video na życzenie), będzie musiała stono płacić Microsoftowi.

## Panienki i FBI

■ FBI zatrudniło trzy nastolatki, których zadaniem będzie... przeszkolenie pracowników w zakresie typowego zachowania czternastoletek w Sieci. „Nauczycielki” mają za zadanie nauczyć agentów charakterystycznego języka i sposobu porozumiewania się młodych ludzi. Dzięki temu koledzy agenta Mouldera i agentki Scully łatwiej będą kumać, o co biegną na czacie, co ma np. ułatwić im walkę z internetowymi złoćcami i psycholami...



## Zielony grubas

**B**ruce „The Hulk” Banner przeżył wybuch bomby nuklearnej, jednak promieniowanie gamma zmieniło strukturę genetyczną jego ciała. Teraz pod wpływem stresu zamienia się w groźną i niezwykle silną bestię. „Hulk” to również ekranizacja popularnego komiksu, nazywanego przez niektórych „sałatą Marvela” (ze względu na kolor skóry głównego bohatera). Właśnie wchodził on na ekrany amerykańskich kin. W lipcu dotrze do nas, a wraz z nią gra komputerowa na PC i najpopularniejsze konsole.

Film nie odbiega od standardów wyznaczonych przez najbardziej widowiskowe ekranizacje historyjek obrazkowych. Niemal od pierwszych scen atakuje widza świetnymi efektami specjalnymi, szybko toczącą się akcją oraz spektakularnymi rozwiązaniami fabularnymi. Świetnie gra Eric Bana, niemłody, lecz wciąż przystojny Australijczyk, który robi w ostatnich latach całkiem imponującą karierę. Jego autorski serial – „The Eric Bana Show” – cieszył się w Kangurlandii sporą popularnością i przyniósł mu tytuł telewizyjnej gwiazdy roku. Trzy lata temu aktora zauważył Oliver Stone i powierzył mu rolę Hoota w filmie „Helikopter w ogniu”. Zielony „Hulk” to drugi duży projekt Erica, który w chwili obecnej przygotowuje się do realizacji „Troi” Wolfganga Petersena (gdzie wcieli się w rolę Hektora).

Nieco inaczej potoczyły się losy komiksowego Bannera. Po kilku latach uzyskał on kontrolę nad swoim alter ego, lecz później został oddzielony od osobowości zielonego olbrzyma i prowadził normalne życie. Niestety, z bliżej nieznanych przyczyn doszło do ponownego połączenia z „sałatą”. Powstał nowy, szary Hulk, posiadający inteligencję zwykłego człowieka. Monstrum przez pewien czas pracowało w jednym z kasyn w Las Vegas. Doktor Banner nie zrezygnował jednak ze swoich eksperymentów, w wyniku którego powstał zielony, inteligentny Hulk. Bruce zniknął na zawsze...

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski, Dawid Muszyński



# Od kotycki aż po grób

**J**edno ze starych przysłów góralskich mówi, że gdy na ulicach Chicago spotkasz jakiegoś zalanego w trupa brudas, będzie to z pewnością Polak. Nasi rodacy rozpiechali się bowiem po całym świecie i jakoś nie zawsze potrafili godnie reprezentować swój macierzysty kraj. Jednym z wyjątków jest Andrzej Bartkowiak, Łódzianin, który znalazł pracę w samym Hollywood. Jako operator nakręcił m.in. „Czule Słówka”, „Speed”, „Upadek” i „Górę Dantego”. Współpracował z Keanu Reevesem, Arnoldem Schwarzeneggerem i Jackiem Nicholsonem. Z czasem zainteresował się reżyserią. Niestety, dotychczasowe filmy Bartkowiaka – „Romeo musi umrzeć” oraz „Mroczna dzielnica” – odniosły umiarkowany sukces. Podobny los spotkał „Od kotycki aż po grób”.

Pewnemu charyzmatycznemu mistrzowi sztuk walki przyjaciel (obecnie już był) porywa nieletnią córkę. Chce za jej pomocą przejąć partię cennych czarnych diamentów. Sęk w tym, że wkurzony tatusiek wcale nie zamierza oddać tego, co w pocie czoła zrabował. Wraz ze swym niedawnym przeciwnikiem, twardym tajwańskim agentem rządowym, rusza do boju o szczęśliwe dzieciństwo swej latorośli. Strzelaninom, bijatykom i muzyce rap towarzyszy spora dawka humoru i odrobina brutalności... Jak w co drugim amerykańskim filmie.

Bartkowiakowi udało się zgromadzić na planie grono popularnych aktorów. Po raz trzeci zatrudnił rapera o ksywce DMX, po raz drugi – wschodniego mistrza walki Jeta Li, znanego chociażby z „Hero”. Na ekranie pojawia się również



komik Tom Arnold, hawajski mistrz capoeiry Mark Dacast (wcielił się w rolę miłującego Indianina w „Braterstwie wilków”) oraz Kelly Hu („Król Skorpion”, „X-Men 2”). Fanom „Romeo musi umrzeć” takiego zestawu nie trzeba specjalnie polecać...

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski

## Hero

**C**hiny, rok 221 p.n.e. Trwa wyniszczająca wojna Siedmiu Królestw. Tysiące ludzi przelewa krew na polach bitew, osierocając dzieci i... użyźniając glebę, której i tak nie ma komu uprawiać. Na szczęście epoka walki dobiega powoli końca. Już wkrótce mocarstwo-we plany króla Czeng spełnią się i królestwa Qin, Zhan, Han, Wei, Yan, Chu i Qi zjednoczą się pod jego berłem. Zamiary te pokrzyżować mogą jedynie płatni zabójcy, od wielu lat podążający śladem władcy. Wśród nich niezwykle ważną rolę gra troje legendarnych wojowników: Złamany Miecz, Śnieżynka oraz Niebo.



Film jest niezwykle. Łączy w sobie magię dzieł słynnego japońskiego reżysera, Akiry Kurosawy, z malowniczymi i widowiskowymi scenami z „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka”. Zaskakuje zwłaszcza jego dualizm stylistyczny (mądre słówko oznaczające dwoistą naturę). „Hero” przez półtorej godziny projekcji pozostaje bowiem klasycznym obrazem

kung-fu, pełnym świetnie wyreżyserowanych walk, biegania po wodzie i skakania na wysokość 5 piętra, a jednocześnie aspiruje do miana dramatu polityczno-wojennego, ukazującego kryzys państwa i moralne rozterki, czy wręcz kaprysy władców. O dziwo, członkowie Akademii nie dostrzegli piękna filmu, nagradzając Oscarem dość przeciętny niemiecki obraz „Nowhere in Africa”.

Czasy, w których toczy się akcja „Hero”, powinny być doskonale znane miłośnikom gier komputerowych. Niepełna rok temu do sprzedaży trafiła gra action/RPG PRINCE OF QIN, uzupełniona niedawno o wersję on-line. Na Zachodzie sporym zainteresowaniem cieszyła się też strzelanina GREAT QIN WARRIORS, nawiązująca do jednej z legend z epoki Walczących Królestw.

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski

# Aniołki Charliego: Zawrotna szybkość

**W**1976 roku serca miłośników telewizyjnych kryminałów podbiły trzy urocze dziewczęta – Sabrina, Jill i Kelly. Panienki pracowały u niejakiego Charliego (w tej roli John Forsythe, późniejszy Blake z „Dynastii”) i na jego zlecenie odkrywały tajemnice



okrutnych zabójstw i sfingowanych kradzieży. Czwierć wieku później trzy gracje ożywił reżyser skrywający się pod pseudonimem McG. Film „Aniołki Charliego” z Cameron Diaz, Drew Barrymore i Lucy Liu okazał się jednym z największych przebojów 2000 roku.

Tego lata dziewczyny znów wracają. Tym razem Charlie zwróci ich uwagę na serię morderstw poprzedzonych zniknięciem bazy danych o świadkach incognito. Dziewczęta szybko wpadną na trop „upadłe-

go Aniołka”, wciąż uroczej, lecz nieco sfrustrowanej Madison Lee (Demi Moore). Na ekranie pojawią się też John Cleese, bliźniaczki Mary-Kate i Ashley Olsen, znane u nas dzięki serialowi „Pełna chata”.

Twórcy filmu wydali blisko 50 mln dolarów na jego promocję. Jednocześnie przygotowali sześć trzminutowych, animowanych filmików opowiadających o wcześniejszych przygodach Aniołków. Możesz je ściągnąć ze strony [www.animatedangels.com](http://www.animatedangels.com).

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski







## WEJDŹ W OBSZAR NAPRAWDĘ NISKICH CEN!

Rekordowo niskie ceny filmów DVD Warner Home Video. Co dwa miesiące kolejna porcja hitów do Twojej kolekcji w przystępnej cenie. W edycji czerwcowej m. in.: Teoria spisku, Romeo musi umrzeć, Tango & Cash, Marsjanie atakują, Zabójcza broń 4, Kosmiczni kowboje, Sezon rezerwowych, Bardzo Dziki Zachód.

**CENA JUŻ OD  
34,99\* zł.**

\* Cena rekomendowana na półce.

Ceny mogą się różnić w zależności od punktów sprzedaży.

## OBSZAR NISKICH CEN - TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH!

BARDZO DZIKI ZACHÓD   KOSMICZNI KOWBOJE   MARSJANIE ATAKUJĄ   ROMEO MUSI UMRZEĆ   SEZON REZERWOWYCH   TEORIA SPISKU   UZNANY ZA NIEWINNEGO   ZABÓJCZA BRÓŃ 4



©2003 Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

[www.whv.pl](http://www.whv.pl)





## Moi drodzy...

Moi drodzy. Otrzymujemy sporo listów dotyczących kłopotów z instalacją lub graniem w pełne wersje zamieszczanych przez nas gier. Kilka słów wyjaśnienia:

1. GIANTS sprawiał problemy przy instalacji, ponieważ tłocznia źle przygotowała płytki. Wszystkim, którzy do nas napisali, wysyłaliśmy działającą wersję, zamieściliśmy również grę w następnym numerze – oczywiście za darmo. Wiercie, że zostaliśmy całą sytuacją bardziej skrzywdzeni niż wy, niemniej jednak szalenie nam przykro, iż mieliście kłopoty.

2. Gra MATT HOFFMAN'S PRO BMX działała na wszystkich komputerach redakcyjnych. Wasze kłopoty mogły być spowodowane: starymi driverami kart graficznych lub audio, starą wersją DirectX lub niespełnionymi wymaganiami sprzętowymi. Jeśli instalujecie drivery, pamiętajcie, że DirectX ma być zawsze instalowany jako OSTATNI!

## Róbcie gry!

Piszecie, że nie zrobicie gry, bo to duży wydatek. Tak samo krytykujecie czytelników. A to, że zrobienie jakiejś gry kosztuje majątek, to nieprawda! Istnieje wiele programów do robienia gier, takich jak THE GAMES FACTORY czy THE 3D GAMEMAKER.

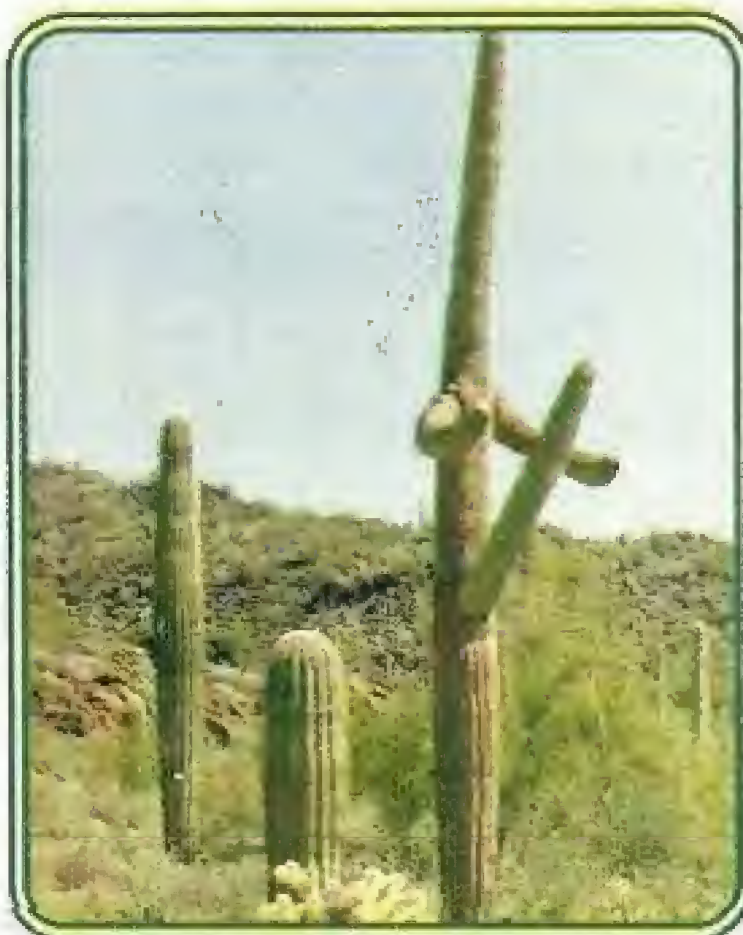
\*\*\* Podlew

Można też zrobić film za pomocą amatorskiej kamery wideo albo cyfrowki. I co z tego? Będiesz go wyświetlać w kinach? Niech każdy zajmuje się tym, do czego go dobry Pan Bóg powołał. Nas powołał, aby prowadzić najbardziej wyczesane pismo o grach w Polsce (i na szerokim świecie), a ciebie, żeby wysyłać mało błyskotliwe komentarze...



## Blizzard w CLICKU?

Wazuup!!! Na początku wypadaloby was pochwalić, ale ja tego nie zrobię (co nie znaczy, że was nie lubię). Jestem inny, już od najmłodszych lat miałem pro-



blemy z lalkami Barbie, więc mam coś wspólnego z wami. No, ale do rzeczy, mam małe prośby:

1. Chciałbym, aby powstał dział humor, gdzieś tak na jedną stronę, wtedy wszystkie obrazki z działu listy powędrowałyby do tego właśnie kąca.

2. Po drugie, moglibyście dać jakieś ciekawsze tytuły na płytkę. Nie mówię o POSTALU 2 czy MASTER OF ORION 3. Wystarczyłby STARCRAFT albo DIABLO czy choćby WARCRAFT 2.

\*\*\* MyStic

Jesteś jednak inny, bo ja nie miałem kłopotów z lalką Barbie i zostało mi to do dzisiaj w przypadku laleczek trójwymiarowych i żywych. Ale Frogger na pewno zna adres jakiegoś seksu-

ologa, to może ci poda [proponuję zadzwonić pod 997 – Frogger]. Teraz co do prośb. Pierwsza jest do zrealizowania i nawet w tym numerze znacznie więcej miejsca poświęcamy na dowcipy niż na listy. Jeśli chodzi o punkt drugi, to sformułowanie „wystarczyłby STARCRAFT albo DIABLO czy choćby WARCRAFT 2” setnie mnie ubawiło. A dlaczego? Dlatego, że wszystkie te programy zostały zrealizowane przez firmę Blizzard, która NIKOMU i NIGDY nie sprzedała jeszcze praw do wydania tzw. „coveru”.



## Randall i Okrutny

Nie będę pisał, jakim piśmem jest CLICK!, bo to chyba każdy wie i nie będę pisał, od kiedy czytam CLICK!, bo to też chyba każdy wie (jasne, pisała o tym wczorajsza „Wyborcza” i mówili w TVP – Randall). Bardzo podoba mi się dział Sprzęt & Technika i oby ten dział rozwijał się jeszcze lepiej. Denerwuje mnie trochę dział listy, dlatego że zawsze są tam listy związane ze sporem między Randalle a Froggerem. Po co to? Jak jest spór, to niech sobie będzie. Wszyscy tylko mówią, jaki to Randall jest okrutny (O, yessss – Randall), a Frogger wspinał (takiego listu to ja sobie nie przypominam, a co dopiero listów! – Randall)[tia..., taki młody a już ma sklerozę! – Frogger]. Dla mnie są oni na równi (narażasz się, chłopie – Randall), byle by tylko robili dobre czasopiśmo. Lubie Randalla i Froggera, i całą redakcję za to, co robią i kim są. Szczególne pozdrowienia dla Olaka – udzielaj się trochę więcej w CLICKU!

\*\*\* LuCaS



## Trzy pytania, trzy odpowiedzi

Mam trzy pytania do księdza prowadzącego:

1. Czy Randall i Frogger kiedyś się lubili?
2. Dlaczego to Randall ma dział z listami, a nie Frogger?
3. Czy opublikujecie ten list?

\*\*\* Pijak

Ad1. Nie, ale kiedyś Randall poklepał Froggera po głowie z niejaką łaskawością.

Ad2. Bo w ataku dobrej woli Frogger wydzielił ze swego pisma dział listów, by i Randall raz w życiu miał wrażenie, że robi coś ważnego – Frogger.

Ad3. Nie, bo na kopercie był napis „spalić przed przeczytaniem”.



## Zawładnijmy światem. A co!

Witam całą redakcję z Panem Piotrem i Panem Jackiem na czele! Piszę do was tak oficjalnie, żebyście wreszcie sobie odpoczęli od tych troglodytów, którzy nie znają podziału obowiązków w normalnej gazecie albo nie umieją korzystać z Netu. Jednocześnie chciałbym prosić was (albo raczej rozpaczliwie tarzać się po ziemi wykrzykując „Blaaaaagaaam!!!”), byście w którymś z najbliższych numerów CLICK! dali jakąś „oldskulową” przygodówkę. Na przykład KSIĘCIA I TCHÓRZA (bo chyba pan Jacek P. i pan Adrian Ch. mieli jakiś tam nikły udział w jej tworzeniu :)), bo jest po prostu debeściarski, albo KAJKA I KOKOSZA, bo w tę grę jeszcze nie grałem. Byłbym też bardzo wdzięczny za pierwszą część POSTALA. W końcu, był już CARMAGEDDON, to chyba nic bardziej zdrożnego dać nie możecie!

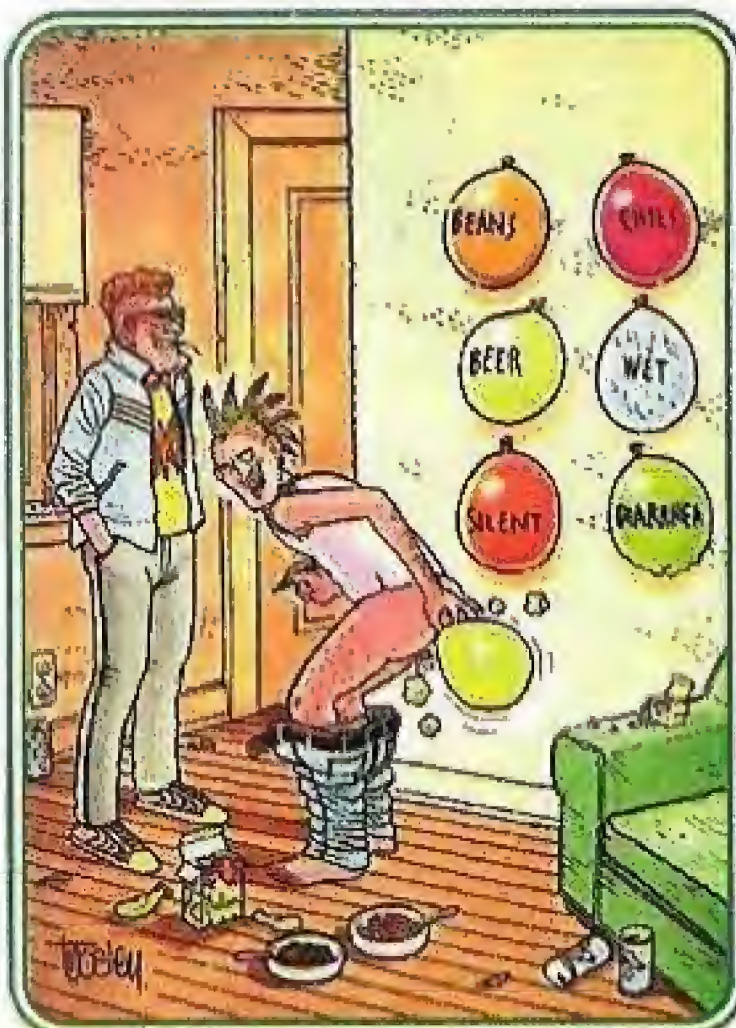
Mam też nowy pomysł. Powinniście założyć jakąś partię polityczną albo ugrupowanie terrorystyczne. Możecie co do tego poradzić się waszego kumpla DJ'a, albo kotka pana Piotra. Jak on się nazywał? Al-Khaida? No, nieważne. W każdym razie powinniście zawładnąć światem albo czymś tam podobnym. Takie rzeczy mędrzec Alaundo.

\*\*\* yarcio

Jeśli chodzi o władanie światem, to ci, którzy tego próbowali, kończyli w dość niemiły sposób. Aleksander Macedoński umarł ledwo przekraczając 30 lat, Juliusza Cezara utłukł najbliższy przyjaciel, Napoleona zamknęto jak zwierzę na małej, skalistej wysepce, Lenin kołnął na wylew związany z powikłaniami po zamachu i chorobie wenerycznej, a Hitler popełnił samobójstwo. Upiekło się jedynie Stalinowi, który dożył późnego wieku [ale i tak zdechl na wylew do mózgu]. Generalnie jednak historyczne przykłady nie napawają mnie entuzjazmem...

Co do KSIĘCIA I TCHÓRZA, to jako współautor scenariusza darzę ten program sporym sentymentem, ale trudno nie zauważyć, że pewne rozwiązania interfejsowe są już dość mocno przestarzałe i mogłyby współ-





czesnego gracza wkurzyć. Poza tym jedno z pism opublikowało już jakiś czas temu tę grę.



## Randall jest kosmitą!

Piszę do was, ponieważ mam parę spraw. Zacznę od problemu bezrobocia w Polsce. Jak tu się nie dziwić, że w Polsce jest takie duże bezrobocie, skoro przybysze z innych planet są zastępcami redaktorów naczelnych w redakcjach ga-

zet? Mówię tu oczywiście o Randallu. Założę się, że Randall namówił Froggera do zatrudnienia jego kolegów i pewnie teraz połowa redakcji jest kosmitami. Tacy jak Randall powinni co najwyżej myć kible w redakcji! I tak właśnie, Frogger, przyczyniasz się do wzrostu bezrobocia w Polsce! A poza tym to jesteś spox... Ale wywal Randalla! Ta bezczelna kosmiczna kreatura (bez obrazy) obraża cię na łamach pisma. Jak możesz na to pozwolić? Przecież jesteś jego szefem. [hmm, czy góra przejmuję się tym, że po jej zboczach skaczą barany? – Frogger] Zdobyłem trochę informacji na temat planety, z której przybył Randall. Planeta ta nie ma nazwy, bo żadne przyzwoite słowo nie pasuje do niej. Żyją na niej dwie rasy: rasa człowiekopodobna (tylko samce) i koty (tylko samice). Nie trudno się domyślić, co oni ze sobą robią. A więc Frogger uważaj na swego kotka, nawet jeżeli jest to samiec! Oczywiście ja nic nie sugeruję...

...Pl@ski

Ja natomiast sugeruję wizytę u terapeuty. Przede wszystkim moja planeta ma nazwę. W atlasach widnieje ona jako WPWLOBWHT (Wonderful Place Where Live Only Bitches With Huge Tits) [heh, chyba raczej OPWUFNAGR: Obscure Planet Where Ugly Fat Negros Are Gangbanging Randall – Frogger]. Na Ziemię przybyłem nie po to, by zajmować czyjeś miejsce, lecz aby skłonić pewną populację Ziemianek do emigracji. Jeśli chodzi o koty, to owszem – my obywatele WPWLOBWHT używamy często słowa „pussy”, ale w innym kontekście niż podany przez ciebie.



## Pytania do Froggera

Mam bardzo ważne pytania do Froggera. A oto one:

1. Czy kiedyś pracowałeś w „Secret Service”, bo w szkolnej bibliotece mamy kil-

ka numerów i zauważyłem w jednym z nich twoje imię i ksywę?

2. Jak powstała twoja ksywa, czy komuś ją ukradłeś? (Ha, ha, ciesz się ten Frogger niezłą opinią, co? – Randall).

3. Jak dostałeś pracę w CLICKU?

1. Tak, pracowałem kiedyś w SS. Pra-

cowałem też w starym „Top Secret” (krótko) i w „Gamblerze” (dłuuuuugo).

2. Nie, nikomu jej nie ukradłem – to zanglicyzowana wersja ksywki żaba (a raczej rZaBa), którą posługuję się na co dzień.

3. Przyszli do mnie, błagali, dawali paciorki, aż w końcu się zgodziłem :P



## ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

### KONKURS 30 GIER COLIN MCRAE (CLICK! 5/03)

Maciej Górny Inowrocław, Łukasz Talarek Ciechanów, Marcin Długocki Morąg, Mateusz Krajewski Malbork, Danuta Kwaśniewska Łódź, Grzegorz Kucyk Domanice, Jerzy Pietrzak Tomaszów Mazowiecki, Artur Budzynowski Kokociniec, Tomasz Michałak Babiak, Jakub Przybylski Puławy, Marcin Krześniowski Szczecin, Maria Gawlin Sierakowice, Jacek Jaglewicz Bystrzyca Kłodzka, Marek Mróz Wrocław, Łukasz Mańkowski Kwidzyn, Piotr Maligłowska Zabrze, Darek Mika Bytom, Andrzej Krawczyk Łódź, Andrzej Kalenik Żagań, Łukasz Żochowski Płock, Krzysztof Przydatek Sochaczew, Marcin Calinski Wrocław, Szymon Pęczak Krasnystaw, Rafał Kapituła Konstantynów Łódzki, Dawid Pindel Andrychów, Andrzej Wywiał Dąbrowa Górnicza, Paweł Nowaczyk Gdynia, Rafał Kostuń Bystrzyca Kłodzka, Jacek Kuk Styczyn, Paweł Cieślak Olkusz.

### KONKURS 3 KIEROWNICE (CLICK! 5/03)

Robert Bryk Nasielsk, Bartosz Samojlik Dąbrowa Białostocka, Magdalena Zielonka – Wierzbica.

### KONKURS KŁAWIATURA Z MYSZKĄ (CLICK! 5/03)

Mariusz Wywiał Dąbrowa Górnicza.

### KONKURS 10 GIER SPLINTER CELL (CLICK! 5/03)

Konrad Żmuda Warszawa, Daniel Dudkiewicz Białystok, Artur Budzynowski Katowice, Przemysław Korpala Włocławek, Maciej Paul Sztęszew, Paweł Drwał Wołomin, Patryk Binkowski Chełmża, Igor Boczkaja Solec Kujawski, Krzysztof Bauer Warszawa, Bolesław Kod Bielsk -Podlaski.

### KONKURS TOP-13

Grudzień 2002 – Krzysztof Gaweł Kielce  
Styczeń 2003 – Marta Chabe Puszczykowo  
Luty 2003 – Sławomir Laskowski Nowogród  
Marzec 2003 – Łukasz Debyński Warszawa  
Kwiecień 2003 – Joanna Kierońska Kraków  
Maj 2003 – Bartosz Currny Gdańsk  
Czerwiec 2003 – Grazyna Stryczek Radlin

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze



Na listy odpowiadają: Jacek „Randall” Plekara i Piotr „Frogger” Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skróto- w listach, jak i ośmieszania oraz urażania oiszący- on...



W ZWIĄZKU Z TYM, ŻE JUŻ OD  
DAWNA NIKT NIE INTERESOWAŁ SIĘ  
TYM, SKĄD SIĘ WZIĘŁY MOJE  
RĘKAWICE, SAM POSTANOWIŁEM  
O TYM OPowiedzieć...

... OTÓŻ DAWNO TEMU  
MOJ DZIADEK BĘDĄC NA  
KOZU ŚMIERCI, WEZWAŁ MNIE  
PRZED SWOJE OBLICZE

ZANIM ODEJDE Z TEGO ŚWIATA,  
CHCIAŁBYM PRZEKAZAĆ CI...

... MIEJSCE UKRYCIA  
ZŁOTYCH RUBLI?



RĘKAWICA TA, SŁUŻYŁA MI WIERNIE PRZECZ  
WIELE LAT. NIEWĄTPLIWIE TO WŁASNIE  
DZIĘKI NIJEJ ODNOSIŁEM WIELKI SUKCES  
NA NIWIE WETERYNARIJ DOMOWEJ...



NAZWANO MNIE „PAN LEWATYWA”,  
BYŁEM UWIELBIANY PRZECZ  
INWENTARZ...



TO WIEDZ ZAROBIEŚ TE  
LEGENDARNĄ FORTUNĘ W ZŁ...

MILCZ I SŁUCHAJ!  
**CHŁAST!**



„PAMIĘTAJ: MASZ NIGDY NIE ROZSTAWAĆ SIĘ Z TYMI  
RĘKAWICAMI I KONTYNUOWAĆ MOJE DZIEŁO,  
INACZESZ NAWET NĘDZNEJ KOPIEJKI NIE ZOBACZYSZ”



W NASTĘPNYM  
ODCINKU: JAK WYBRNĄŁEM  
Z IMPASU I DLACZEGO  
MAM JĄSOWATĄ GŁOWĘ





# TERAZ JUŻ NIE MASZ WYBORU!

SKŁADAJĄC ZAMÓWIENIE OTRZYMASZ PŁYTĘ PEŁNĄ  
PLIKÓW WAVE „Zakrecone rytmy i tapety muzyczne”  
i pisemną propozycję na wykorzystanie zawartości

OFERTA AKTUALNA  
DO UKAZANIA SIĘ  
KOLEJNEGO NUMERU  
CZASOPISMA

OGROMNA FORTELLA  
WSZYSTKO w cenie 19,90

Age of Empires Gold	32,9
Anno 1503 (PL)	139,-
American Conquest (PL)	92,9
przed premierą	92,9
Alien versus Predator	49,-
Atlantis 3	49,9
Bakurs Gate 2 + Tron Bhaala	58,9
Battlefield 1942	109,-
Beach Life	72,9
Bob Budowniczy: damy radę	43,9
Bowling (kreglo)	19,9
Cartoon Maker PL	49,9
Celtic Kings (PL)	85,-
Cine Combat: Invasion Normandy	34,-
Colobot	29,9
Combat Flight Simulator	32,9
Command & Conquer Generals (PL)	119,-
Cutthroats	19,9
Devastation (PL)	92,9
Divine Divinity	126,9
Disciples II: Mroczne	42,9
Protektorat (PL)	42,9
Duke Nukem	39,9
Manhattan Project stara cena: 79	39,9

Empire Earth:	62,9
Sztuka Podboju (PL)	62,9
Europa Universalis:	86,9
II Wojna Światowa (PL)	86,9
Fallout 2	19,9
Frontline attack	69,-
- war over europe	29,9
Glupki z kosmosu	92,9
Gothic 2 (PL)	92,9
Grom (PL)	92,9
Gry karelane 1	25,-
Gry karciane 1&2	39,-
Gry karciane 2	25,-
GTA III stara cena 99	92,9
Hegemonia PL	76,9
Harry Potter	59,-
i kamień filozoficzny	59,-
Sekrety Konnaty Tajemnic	119,-
Heroes IV 2.0	92,9
Heroes of Might and Magic IV	56,-
Whids of War (PL)	56,-
Hitchcock: Ostatnie ciele	19,9
Hugo gorączka czarnych	76,9
diamentów stara cena: 79	76,9

Hugo: tropikalna wyspa 2	76,9
Hugo Bohaterowie sawanny	76,9
Icewind Dale II (PL)	94,9
Iron Storm (PL)	86,9
James Bond 007 Nightfire	118,9
Jazz Jack Rabbit	39,9
Kajko i Kokosz w Krainie	19,9
Borostworów	49,-
Klasy-Przygody w zaciemnionym	107,-
świecie filmu	107,-
Kozacy: Sztuka wojny PL	68,9
Kurka wodna 2 Zemsta Pana	18,9
Franka	18,9
Mafia (PL)	92,9
Master of Orion 3 PL	109,-
Medal of honor: Sparehead	99,9
Medal of Honor: Alien Assault	99,9
Midtown Madness	32,9
Morrowind (the Elder Scrolls III)	94,9
Myth: Kodeks Absolutu (PL)	62,9
Myth III: Era Wilka (PL)	49,-
NBA LIVE 2003	119,9
NHL 2003	119,9
Neverwinter Nights	128,9
No One Lives Forever 2	119,9

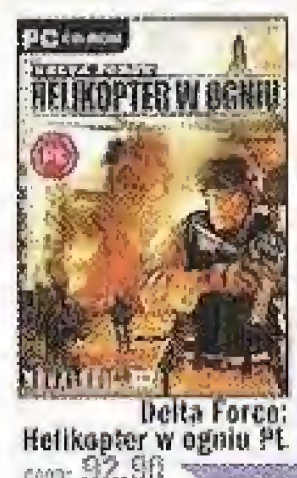
Operation Flashpoint:	92,9
Platynowa Edycja (PL)	92,9
Partners	52,9
Perfect Pool (bikard)	19,9
Pet Racer stara cena 59	44,9
Pet Soccer stara cena 59	44,9
Pinball i gry zręcznościowe	25,-
Pluton PL	92,9
Port Royale (PL) przed premierą	92,9
Praetorians (PL)	107,-
Prisoner of War (PL)	92,9
Reah dvd/CD	42,9
Reah+Schizm	59,-
Road wage	18,9
Robin Hood:	29,-
Legenda Sherwood PL	27,9
Robbo millennium	42,9
Różowa Pantera	44,9
po skarb się wybiera	44,9
Saga Heroes of Might	143,9
& Magic PL 9 CD	143,9
Saga Icewind Dale (PL)	119,9
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
Schizm + Reah (DVD)	65,9
Scooby Doo i Miasto Duchów	62,9

Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9
Sim City 4 (PL)	124,9
Sims zwierząt (PL)	74,9
Sims halanga	74,9
Sims wakacje bestseller	74,9
Sims światowe życie	74,9
Spilinter Cell PL	126,9
Syberia (PL)	74,9
Soldiers of Fortune 2	154,9
Sudden Strike Forever	72,9
Target	19,9
Taxi Challenge	29,9
Taxi driver	27,9
Toon car	18,9
Tomb Raider 3	29,-
Tomb Raider: The Angel	132,-
of Darkness: przed premierą	49,-
Warcraft: stara cena 59	89,9
Warcraft III stara cena 129	89,9
Warrior Kings (PL)	46,9
Wierwiony działakowicz	29,-
Unreal II The Awakening	99,-
Unreal	169,-
Tournament 2003	169,-
Quake 2	38,-



Championship Manager 4 PL

cena: 132,90



Delta Force: Helikopter w ogniu PL

cena: 92,90



Silent Hill 2 PL

cena: 152,90



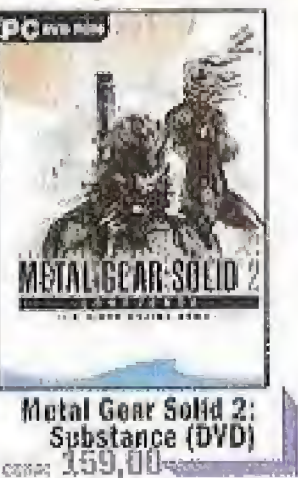
Project IGI 2: Covert Strike PL

cena: 92,90



Praetorians PL

cena: 107,00



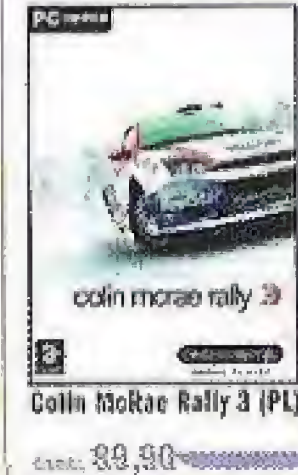
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)

cena: 159,00



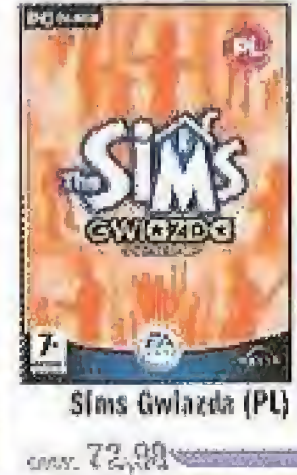
Splinter Cell PL

cena: 126,90



Colin McRae Rally 3 (PL)

cena: 89,90



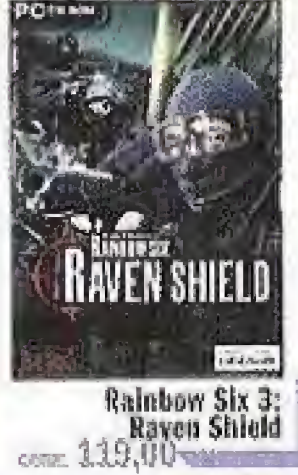
Sims Gwiazda (PL)

cena: 72,90



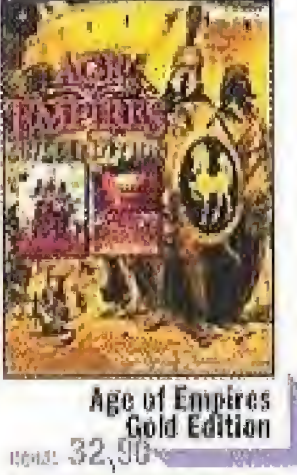
Indiana Jones and the Emperor's Tomb

cena: 142,90



Rainbow Six 3: Raven Shield

cena: 119,00



Age of Empires Gold Edition

cena: 32,90



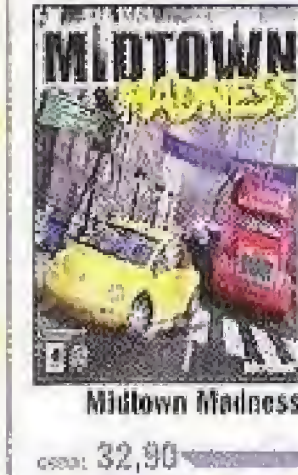
Combat Flight Simulator

cena: 32,90



Cutthroats

cena: 19,90



Midtown Madness

cena: 32,90



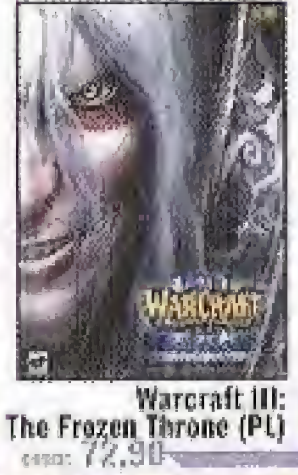
Emperor Battle for Dune

cena: 29,90



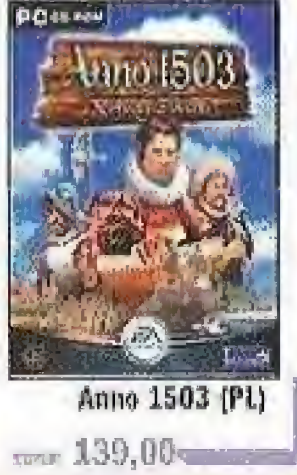
Bloodrayne

cena: 92,90



Warcraft III: The Frozen Throne (PL)

cena: 72,90



Anno 1503 (PL)

cena: 139,00



Enter the Matrix

cena: 159,00



Chrome

cena: 89,00



Magix Soundpool 5

Ponad 5000 sample. Strictly 60's, Disco/House vol. 2, Hip Hop vol. 3, Techno trance vol. 4, Pop Rock 2001. Płytę płyt CD.

cena: 79,00



Magix Soundpool 6

Ponad 5000 sample, 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover, Płytę płyt CD.

cena: 79,00



Magix Soundpool 7

Ponad 5000 sample, Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, Video Music, Special FX. Płytę płyt CD.

cena: 79,00



Magix video 2.0 deluxe

Nagry, efekty, zakrecone wejścia, montaż i dźwięk blue box - słowno ścieżka wideo na nakle.

cena: 269,00



Magix music maker generation 6

Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 360

cena: 49,00



Magix technomaker

Machina technol. Twój występ na Live Parade może być celem realny!

cena: 39,90



Magix mp3 maker gold

Zatłacz pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, emuluj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z listami.

cena: 29,90



Magix Play R XXL

Sprawdzić się jako DJ, odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksu je ze sobą.

cena: 29,90



Magix PC cleaning lub

M.in.: odczyszczenie, eliminacja szkodliwych, wyeliminowanie wirusów (karako)

cena: 39,90



Magix movies to CD&DVD

Odtwarzanie filmów na domowym PC

cena: 139,00



Magix pictures to CD&DVD

Edycja i zapisywanie zdjęć

cena: 129,00



Magix CD&DVD burner

Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki

cena: 99,00



Magix Hip Hop music maker

Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to komputer i mikrofon.

cena: 49,00



Magix music maker

rewolucyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

cena: 99,00

TANIOCHA	
Beit	14,9
Człowiek gór	14,9
Dzikie Gęsi	14,9
Imperium Arteków	14,9
Indy deluxe	14,9
Kart Challenge	14,9
Kurka Wodna 2	19,9
Aquarium (nie z XP)	19,9
African Safari Deluxe	19,9
Bowling	19,9
Casino	19,9
eJay Dance 3 (PL)	19,9
Fighter Pilot	19,9
Ford Racing	19,9
Hopman	19,9
Koska w kosmosie 3D	19,9
Kurs prawa jazdy 2003	19,9
Max i Marla na zakupy	14,9
Passjane	19,9
Perfect Pool	19,9
Przeklęta Ziemia	14,9
Scooter Pro	19,9
Search & Rescue	19,9
Shadow Company	14,9
Sheep	19,9
Sleepwalker	19,9
Tomcat	19,9

PORABANE GĘSY	
czyli kolejny zjazd wyprzedzający	
(niezmiernie gorące)	
Europa Universalis Gold PL	9,9
Defender of the Crown PL	9,9
Opys PL	9,9
Nina kroniki agenta PL	9,9
Milionaire 2 PL	9,9
Książki i techniki PL	9,9
S.W.I.N.A. PL	9,9
RIM - wideo o planie PL	9,9
Case Closed PL	9,9
Elthorford PL	9,9
Resurrection	9,9
Wawy do wspaniałych Zakrecone rytmy i tapety muzyczne	9,9
Roverly	9,9
Megarace 3 PL	14,9
Morty	19,9
Kryzysy	19,9
World War III PL	19,9

I wiele innych, zagłądaj często do działu  
wypredaż w [www.fajny.pl](http://www.fajny.pl)

OZWIEH - ŁOOPY	
amunicja do programów muzycznych	
Ambient dub	25,-
Dance	25,-
Future wave	25,-
Hard house electro	25,-
Klimatyczne brzmienia	25,-
Techno power	25,-
Hip hop 1	25,-
Hip hop 2	25,-
Hip hop 1&2	39,-
Hip hop 3	25,-
Minimal techno trance	25,-
Muscle party system 1	25,-
Muscle party system 2	25,-
Zakrecone rytmy	25,-
Techno power	25,-
Midi power	14,99

PROMOCJA!  
Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3!  
mało? Więc zapłać tylko o kosztach przesyłki  
teraz OK?

Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

MAGIX Piano & keyboard workshop  
Nauka gry na pianinie i syntezatorze

cena: 99,00

NASZ SKŁEP FAJNY GALAKTYKA EXE

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych

Galaktika EXE - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

NASZE CENY zawierają podatek VAT, KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy



# RESTAURANT EMPIRE

## ZA 29.99!

**W sprzedaży od 12 czerwca!**

Kartonowe  
pudełko,  
w którym  
po złożeniu  
możesz  
przechowywać  
grę

Magazyn  
z ciekawymi  
informacjami  
o grze oraz  
wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

Płyta CD z grą



## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zaczynasz z odrobiną pieniędzy i wielkim zapalem do gotowania. Od podstaw budujesz swoją restaurację; urządzasz ją, zatrudniasz personel, uczysz się nawet przygotowywać potrawy! Kupuj, sprzedawaj, buduj i wygrywaj z konkurentami w wyścigu do sukcesu. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie [www.extragra.com](http://www.extragra.com)

**JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY  
Z GRĄ RPG ICEWIND DALE WRAZ Z DODATKAMI!**

